laiyin扫描制作

GAMEPLAZA

电子游戏广场



8

新 疆 青 少 年 出 版 社



玛鲁王国的人形姬 2

机种:PS　类型:RPG　厂商:日本一 SOFTWARE　发售日:未定



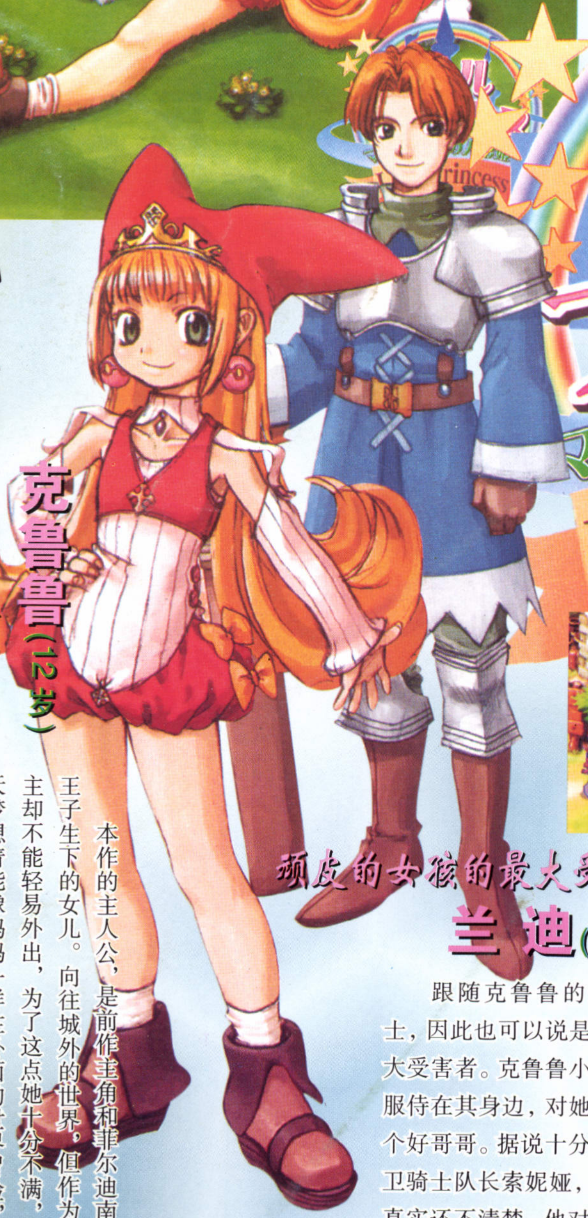


▶在童话的世界中展开许多有趣的故事。

STORY

本作的故事变得更为丰富了，主人公克鲁鲁将会展开漫长的旅行，途中她将会遇到各种各样的事件及丰富多彩的人物。前作那富于童话色彩的世界在“2”中依然存在，精美的画面和独具匠心的设定相信会给玩家带来更大的享受。





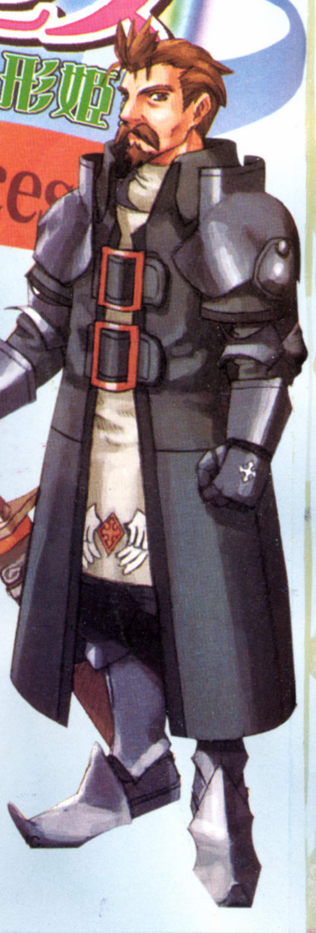
充满活力的顽皮女孩 克鲁鲁(12岁)

本作的主人公，是前作主角和菲尔迪南多王子生下的女儿。向往城外的世界，但作为公主却不能轻易外出，为了这点她十分不满，整天梦想着能像妈妈一样在外面的世界冒险，并找到自己的白马王子。



顽皮的女孩的最大受害者 兰迪(20岁)

跟随克鲁鲁的近卫骑士，因此也可以说是她的最大受害者。克鲁鲁小时他就服侍在其身边，对她来说是个好哥哥。据说十分喜欢近卫骑士队长索妮娅，但是否真实还不清楚，他对克鲁鲁有时会觉得很麻烦。



克鲁鲁的长辈 西奥 将军

统率玛鲁王国的所有士兵的将军。刚健直率的武人，周围人十分信赖他。以前作为玛鲁王国的剑士而闻名于世，现在只是克鲁鲁的大叔，不过即使上了年纪，其剑术仍旧十分厉害。



VAGRANT STORY™

流浪汉故事

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:AVG　发售日:99 年秋

SQUARE 创作的新冒险游戏


▲画面中所表示的一切物体都由 POLYGON 构成,非常美丽。

“最终幻想战略版”发售后两年了,SQUARE 的鬼才松野泰已发表了新作冒险游戏“VAGRANT STORY”。

提起松野,可以说是在 S·RPG 方面无出其右的创作人。据其提出,故事是在 3D 全多边形的中世纪欧洲风格的世界中展开的 VAGRANT(流浪者)的冒险记。

玩者操纵重罪犯处理班的密探阿修雷尼拉依奥托。目的是解开巴尔多巴公爵杀人事件中的谜和真相,不用说这是具有复杂背景和幻想色彩的故事,一定会让人刮目相看。



▲宿敌西德尼在胸口流着血时继续说话,难道他是不死身吗!?



阿修雷尼拉依奥托

年轻的冒险者!

反映在阿修雷目中的真实究竟是什么



◀他就是这款游戏的主人公,阿修雷·尼拉依奥托,是出生于巴伦蒂亚的里斯克布莱依卡。

巴伦蒂亚治安维持骑士团的里斯克布莱依卡。里斯克布莱依卡就是重罪犯处理班,目的是完成各种具有危险性的战斗任务。他因某个事件被妻女所杀,之后投生于这个世界,无论何种状况都会冷静地分析现状,是成功完成了许多个任务的优秀的里斯克布莱依卡。



西德尼·尼罗斯塔罗托

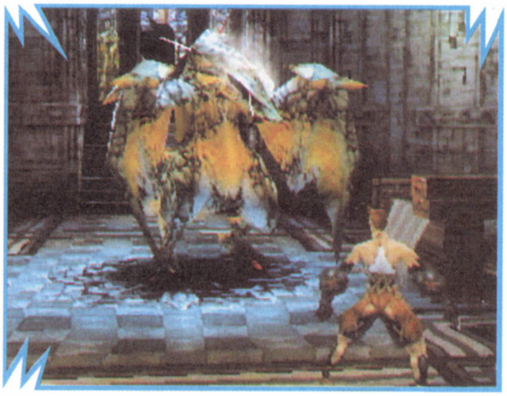
本名,年龄不详。自称为西德尼·尼罗斯塔罗托。是宗教集团梅伦坎普的主办者,宣传终结论的自称预言者。关于其具有的不思议之力量的传言,和其非凡的魅力,使跟随者络绎不绝。两手装备有锐利的爪子,浑身都让人感到一种极具危险的气质。

SQUARE 公司又一大作即将面市!敬请期待!

松野世界爆裂！3D 全多边形的世界展开

每个部位独立的身体参数

主人公阿修雷和敌方怪兽，身体的每个部位都具有相对独立的参数。例如，某个部位所受伤害的累积会使该部位的机能变低，于是变得不能使用武器、防具无效或是移动速度下降等各种不利情况。时常注意各参数是很重要的，而且根据参数针对怪兽的弱点部位进行攻击也十分重要。不同怪兽的各身体部位也具有不同的属性，面对外表强大的敌人时不用害怕，利用属性相克集中攻击敌人某一部位，也能够将强敌击倒。这一点也是本游戏的创新之一。





◀面对着身躯有自己三倍大的强敌瓦一帮，阿修雷冷静而果敢地向敌人弱点部位进行攻击。



▲头、首、腕、腰、足每个部位都是相对独立的，具有该部位专有的数值、状态和属性。

所有映像皆为多边形



▶包括阿修雷在内的画面及背景都由POLYGON构成。

瓦依帮出现！

游戏中玩者要以动作游戏的感觉操纵阿修雷。在建筑和迷宫中来回收集情报，解开各种各样的谜。遇到敌人就变为战斗。战斗系统还未全部公开，请等待日后的报道。

为了解放被占据的巴尔多巴公爵的邸宅，阿修雷单身潜入邸宅。屋





▲在以上的画面中表现出了这一次事件的幕后首谋。他正在命令士兵搜索西德尼。

故事中的"VAGRANT 事件"是什么？

主人公阿修雷经历的此事件，后来被称为VAGRANT事件。调查书的结尾记载着如下的内容，但读上去却令人感到是阿修雷杀死了巴尔多巴公爵并逃亡。这到底是怎么回事呢？阿修雷真是杀了公爵吗？故事的真相只有靠你确认了。

重罪犯处理班所属的密探阿修雷奥托杀害了元老院重臣巴尔多巴公爵并逃亡，至今他的消息仍不明。他参加了此事件一周前发生的"巴尔多巴公爵邸占据事件"的镇压。该据告书中谈到了与杀害公爵有重大关系的内容。

"巴尔多巴公爵邸占据事件"——

把势力发展到我国的宗教集团梅伦坎普引发了巴尔多巴公爵邸占据事件，最终被暴力镇压，事件看似已解决，但首谋者西德尼却从现场消失，他的真正目的至今仍未解开。西德尼的去向和他的目的是什么？公爵邸里有什么？沿着我们亲爱的同志阿修雷的足迹，我们将近一步接近真相。

瓦依帮

身有巨大羽翼的龙族生物，在这一次宅邸占据事件中出现。



自称为 VAGRANT 的男子的故事

内有策划了该事件的西德尼率领的宗教集团梅伦坎普的武器护卫，要避免被他们发现。

随着故事发展，阴谋渐渐变清楚了，左页中巨大的妖怪也许就是阴谋的一部分。阿修雷发现的事实的真相也许将十分可怕。

这是最初的舞台



▲巴尔多巴公爵邸的全景，由此开始便进入了这款游戏的故事。

用你的手创造武器

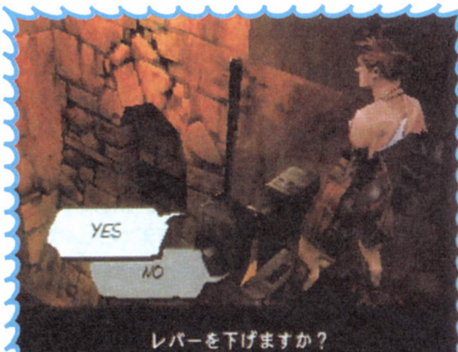
本游戏中武器全部是零件的集合体。通过刀刃、握柄、秘石 3 种零件的组合，可制出剑、斧等多种武器。造出的武器每次打倒敌人都会成长，不仅伤害力增加，还将可以造出于一定种族或属性极有效的武器。打倒炎系怪兽，其武器就对炎系怪兽有利，打倒不死系的敌人，该武器就会对不死系有效。

▶在战斗中会发生多种情况，有时会在中途丢失武器，准备多种武器非常重要。



要不断取得战斗胜利就必须强化武器！

迷宫内有着大量的机关和谜题



西德尼在思考什么？



◀占据事件的首谋西德尼，他究竟是为了什么目的才袭击公爵邸呢？



▲此画面是以阿修雷的视线为主，会有什么东西出现在眼前呢？

▼阿修雷似乎发现了什么而开始逃跑，随之出现的是……





在广大的区域内进行搜索！



▲移动部分如此画面所示。玩家将操作阿修雷在各地带进行搜索，当发现一些特殊入口后，则代表着能进入另一个地带。



WILD ARMS 2nd IGNITION

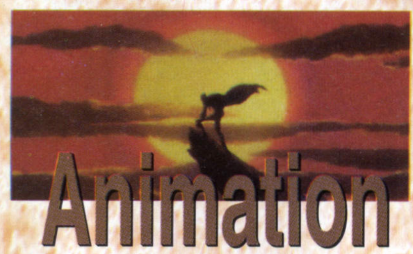
ワイルドアームズ セカンドイグニッション

荒野的古代机械之遗迹 2

机种:PS	厂商:SCEI
类型:RPG	发售日:9月2日



前作得到好评的 OPENING MOVIE 在本作中又有所提高，而且 DISK1、2 分别有各自的 OPENING MOVIE。此外 SAVE 后游戏终了时会有不同的 INTER MISSION MOVIE 和 ENDING MOVIE。下面，我们就把其中的几段介绍给大家 。









◀和前作一样，在片头动画中也会一次演出三位主人公的各自生活，并表现出他们流浪生涯的浪漫色彩。





◀▲贵族亚宾就是 ARMS 的主人，他有什么样的企图呢？

巴来利亚之家，拥有ARMS之所——

▼▶亚宾的双生妹妹阿尔提夏掌握着故事中许多的谜……





New Member——新的同伴

上一本"广场"介绍过的战斗画面中出现的少年，他就是第4位同伴。少年的名字叫蒂姆，他是阿缪莱在开头情节中帮助的孤儿、托尼的朋友。年仅12岁的蒂姆为什么要与阿缪莱一同战斗呢?在后两页的故事介绍中，我们将首先对他的能力加以说明。此外他还被称作"左阿普里斯特"，是得到Guardian之力而强化的特殊人类，也称为"兽神官"。

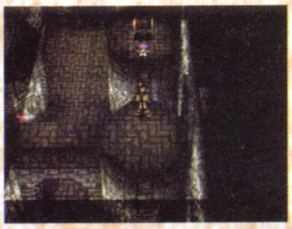


Tim Rhymeless



和阿缪莱同样居住在塔文梅里亚的孤儿，因某事件的关系发现了自己的力量，于是参加了ARMS。认识了许多人，性格开朗直爽。是个和善的女孩子，很容易就会被人喜欢。

Weapon
Magical Staff





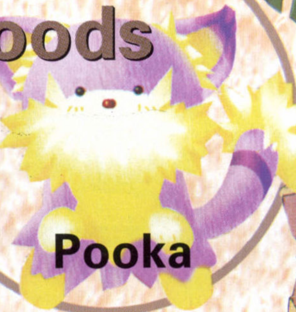
▲▶在前作中登场的亚精灵，在2代中也会继续出现帮助本作主人公们渡过难关。

Force Ability
Combine



▲在此游戏中可以通过Guardian之力而召唤出相应的属性攻击，具有着各种不同的效果。

Goods

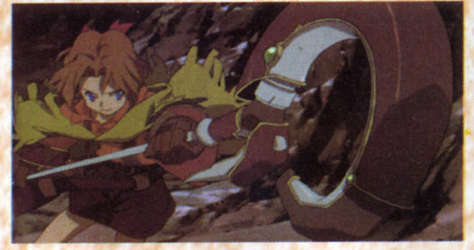


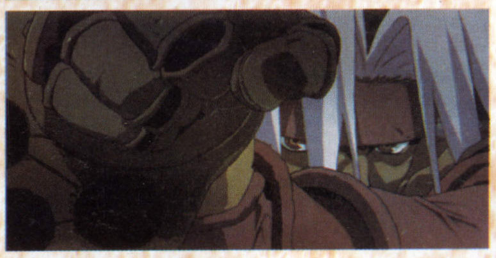
Pooka

——战士们集结!













◀▼下面是阿缪莱的幼年同伴玛利娜，她也将推动着故事的发展。

Guardian

支持法尔凯亚世界的“意志之力”

前面出现过“Guardian”一词。这是支撑着法尔凯亚的“意志之力”的总称，也是本作及“ARMS”系列中绝不能缺少的重要词语。被称为“旧统治者”的他们，成为神仙观念淡薄的法尔凯亚的信仰对象，但信奉者却不多。

这些 Guardian 们的力量，在战斗中可以具体化，由此队伍会得到各种各样的恩惠。





米迪阿姆和康拜因

前面说过，Guardian 的力量如使用 FORCE ABILITY“康拜因”可以具体化。但众多的 Guardian 并不是全部力量皆可自由操纵的。关键是“米迪阿姆”这一道具。这是 Guardian 的意志石化后的物品，可做为装饰物装备起来。由康拜因可具体化的是装备后的米迪阿姆中具有的 Guardian。另外装备了米迪阿姆后，能力值上升还可以使用特殊的指令。



◀在这里找到强化自己的契机。



▶得到各种属性的力量后可在战斗中灵活运用。

格尔究夫（属性：地）

Guardian 有各自司管的领域。格尔究夫是司“地”的 Guardian，具体化后会增加对敌人全体的攻击。



米托沃尔达克（属性：水）

Guardian 具体化时的效果大多是对敌人的攻击，由于属性的关系，其表现各个大不相同。与前作也有很大变化。



姆阿·加尔托（属性：火）

以火的样子出现，司管火的 Guardian。具体化后用火焰攻击敌人。



▲▶战斗时的画面演出，比前作有了极大的强化，特别是召唤 Guardian 时，尤其充满着视觉上的冲击力。

奥得流克（属性：生命）

十分可爱的白马样子的 Guardian。司管“生命”，具体化后可回复我方全员 HP。



Story

少年ARMS

少年蒂姆在“柱”成为ARMS一员，从而开始了漫长旅程。



蒂姆本住在塔温梅里亚，是个孤儿。与处于同样境地的托尼、斯科特是好朋友，又通过托尼认识了阿缪莱。但真正的蒂姆却具有本人也不知道的不可思议的力量……











“少年ARMS”的名称对于他们来说，都是荣誉的象征，他们要为守卫这个称号而战。

去“柱”的试练





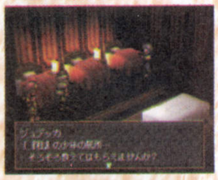
▲◀蒂姆来到了故乡，在这里他通过“柱”的试练而变得更加强大了。

对于蒂姆具有的力量，有人开始在暗中活动。发现这点后的ARMS，前去蒂姆的故乡——Guardian信徒“哈斯卡”们集结之地。在这里，蒂姆了解到作为Guardian具体化的媒介，即“柱”的试练。由此成长起来的蒂姆，让看中其力量的修特卡十分头痛。









成为ARMS

接受更加困难的考验并体味人生!!

“亚精灵”芙卡之力



亚精灵是“具有意志的能源体”，可变身为别的姿势，加入对象的形质因子可瞬间复制其能力。战斗中具体化的Guardian，实际是芙卡的变身形象。





淡淡的浪漫

虽然顺序可能有些前后颠倒，实际上在哈斯卡，蒂姆见到了一个叫科莱特的少女，并相爱了。她与蒂姆的交流也是故事中的重点之一。





◀蒂姆进行磨炼的理由就是为了守护科莱特。



跳舞革命 2

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX



机种:PS 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:8 月 26 日



在最近的 PS 软件中创下惊人销售成绩的《跳舞革命》，其续篇紧随街机版后预定在 PS 机上发售。游戏的玩法与前作相同，其中追加了许多新的曲目并且在难易上作了大幅度的调整。

难易度大幅度上升!!



▲游戏中既便是较低的难度也会出现玩者要连续不断地进行按键的场面。

连擦汗的时间也没有了!!

仍旧是和着舞点按照画面上出现的箭头指头踏踏板的游戏。这个可以使用跳舞地毯用脚来玩的“Dance Dance Revolution”(以下为 DDR) 的续篇出场了，“DDR 2nd REMIX” 以街机版 “DDR 2nd MIX/LINK VERSION” 为基础，追加了 PS 版的原创曲和模式，预计收录的曲子有 30 多支。



新曲陆续登场

充实的 Option

“2nd”还有许多别的机能，例如“DDR”中可用的更高难度的步法来玩的“ANOTHER”或“MANIAC”模式，从最初就可选择了，还有合作的“COUPLE”模式，产生了许多种玩法。此外从最初就可以使用 Edit 机能了。



▲活用 OPTION 中的内容，无论你是初玩者还是上级者都可以从中体会到此游戏的乐趣。

setp battle

在“2nd”中追加了对战用的“step battle”模式。不仅可以按曲子踩步点，而且还可用自创的步法进行对战。

▶从右边的画面中可以看出难易度从前作中的 6 一下上升到 9。





◀用自己的手和眼睛来控制游戏中的那些箭头吧!

可以调查难度

做为 PS 原创机能，1P 和 2P 可在不同难度下玩。这样初玩者和老玩者可同时比赛，展开更加白热化的战斗。

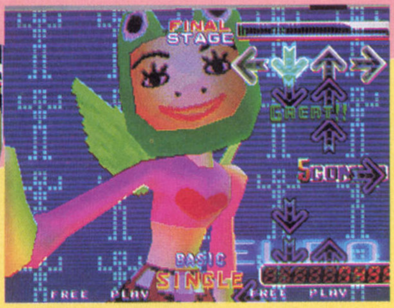


◀在街机模式中各版之间的难易度可自由调整。

隐藏角色依然健在







▲前作中的隐藏角色在《2》中依然可以看到他们的身影。

不要输给你的对手

▲在所有登场的角色中选择你最喜欢的去尽情跳跃吧！

新曲子在等着你

收录的30多支曲子，从大人气的舞蹈唱片集“Dance Dance”系列，到KONAMI原创的曲目，有许多种类型。还有许多前作更改后又复生了曲子，而且也备有前作曲子的跳舞方法。

本游戏仍和前作同样可与街机版“DDR 2nd MIX/LINK VERSION”进行连接。使用记忆卡可找到最新曲目和隐藏模式。详情还不清楚，但可能隐藏有超过前作的Edit机能的模式。



▲系列中初次登场的角色，是一位身穿迷你裙的可爱少女。

初次公开的新角色



可以使用前作的舞曲

在“2nd”的模式下可以跳前作的曲子了。“2nd”中有DISK CHANGE模式，用此模式可用新规则玩前作的曲子。这种与“BEAT MANIA”相反的方式是很体贴玩者的系统。

可供选择的舞曲更多了！





▲►从上边两张画面中可以看出两个版本在同一舞曲下的不同表现（右边的画面是“2nd”）。



▲身穿奇怪服装，表情相当酷的帅哥，从形象上一看便知他必是舞场上的老手。









诸神的黄昏

机种:PS　厂商:ESCOT　类型:S·RPG　发售日:9月30日

KNIGHTS OF GENESIS

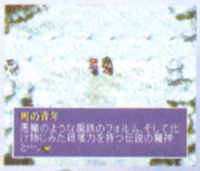
以黄昏大地为故事的S·RPG



今秋发卖的“KNIGHT OF GENESIS～诸神的黄昏～”，是由韩国软件公司开发、由日本软件公司移植并强化后发卖的S·RPG“GENESIS Ⅱ”。可能广大玩家对一系列不太熟悉，但实际上“SENESIS”系列，可以说是韩国游戏中相当于“最终幻想”等级的大作。在这里先简单介绍MOVIE、剧情、战斗系统和主要人物，从中也可以看出一点韩国制作游戏的水准和特色。

G. S.（格雷依修那一达）

年龄不详（大约20多），本名也不详的孤独流浪者。4年前头部受伤时被猎人阿那吉所救，但过去的记忆全部失去了。



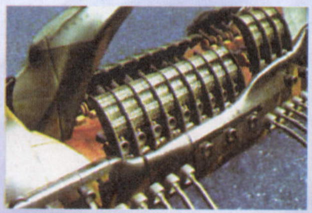




准备了超过130个特殊事件。











充满魅力的CG MOVIE

PS版发售前又追加了CG MOVIE，OPENING中有许多巨大战舰，来自沙漠的机器人、谜之巨大飞行体、宇宙战斗等壮烈的内容。各事件和战场都有美丽的CG MOVIE，给游戏带来了强烈的现场感。

挽救荒废世界的角色们……

在古代时,无需理由就进行破坏的“破坏神”与诸神进行了关系世界存亡的战斗。但双方的力量均衡,最后的结果是疯狂的“破坏神”封住了自己,并从地上消失了。时光流逝,人们使荒废的大地再生,并创造了全新的历史……

本作主人公是谜之流浪者“GS”,他接受雇主国王的命令,将面对各种各样的因难。

会话部分全部为语言演出

不仅主要人物的会话部分,与事件相关的一切人物的会话都是全语音(当然是日语),而此次起用了哪些声优目前还不清楚,但一定会很有趣。





▶根据玩家的行动而使故事发生改变。



▲▶由于世界各地存在着诸多势力,因而这场战争无疑是漫长而复杂的。在游戏进程中代表着各自立场的人物都会登场,全都有着丰富的性格。



皇帝黑骑士

达依扎帝国的第一皇位继承权者。性格沉着冷静,是优秀的武术家,同时作为战略家集士兵的畏敬和忠诚于一身。



雷西德·帕多拉更

依奥林的弟弟,好奇心强,常给别人带来麻烦的少年。出于好奇心和GS一同去探索敌情,并由此十分崇拜GS。



依奥林·帕多拉更

帕多拉更王国的原公主。因为自幼历经艰辛,具有冷酷的一面。在帝国军内以“复仇女神”的名字让人恐怖。

GENESIS系列的历史

“GENESIS”系列在韩国国内已发售了4个作品。本回PS上发售的是第2作“GENESIS Ⅱ”。另外PC版外传第1作的“西风之拉芙索迪”由日本FALCOM发售。

The War of GENESIS Ⅱ
▼
GENESIS 外传　西风狂诗曲
▼
GENESIS 外传 2　TEMPEST
▼
西风之拉芙索迪

战斗系统
TIME TURN 式的战术战斗

本作的战斗并未采用原有S·RPG的回合式(自军→敌方→自军的进攻)。TIME TURN或战斗是从参战的全部部队中按敏捷度高的人物顺序进行攻击。如果敏捷性低,一轮攻击还未完就会有许多强力的部队被打倒了。

可以 CLASS CHANGE

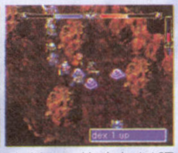
随着各人物的成长可学会各种各样的技能,通过武器修练可学会许多的必杀技。另外,通过转职还可学会别的职业的特殊技能。





◀角色的成长可以向着不同的路线转职,比如战士类型、魔法使类型以及贤者类型等等。





▲每个角色的行动都由其TP值来加以限制,要根据其大小来妥善安排行动顺序。



华丽的战斗演出!



信長の野望 烈風伝

信长之野望——烈风传

机种:PS　厂商:光荣　类型:历史 SLG　发售日:1999 年 9 月 9 日

导入了多个新要素,以统一天下为目标

可以体会激烈的战国时代群雄的成长的人气历史模拟游戏“信长之野望”系列,它的最新作就要在 PS 出场了。

以织田信长为首的战国大名们,在与他国战斗并使之加入的同时,最终目标是给战乱之世划上休止符。作为本系作的第 8 作,战斗系统被大幅强化,而且要求有更高的战略,在导入许多新系统的“烈风传”中你能制霸全日本 40 个城吗?



美丽的 OPENING MOVIE!

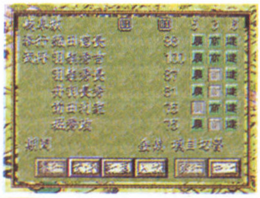


◀水彩画一般的画面,以及加强现场感的背景音乐,烘托了游戏气氛。

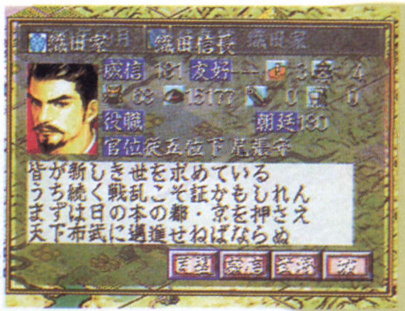
将自己的领地发展起来



▶根据状况发出指示,目标是统一天下。



▶掌握武将的能力和特技,有效地进行指挥。



无论你是哪个大名!?
你的目标只有天下!

◀游戏开始时选择大名。此画面中可观看大名的详细情况。



谁能称霸战国时代!?

▶游戏中的历史事件共有 5 部分可以选择,全部完成它们具有一定的难度。



利用高明的战略将敌国打败!

◀增强军备,用强大的战斗力进行战斗。战斗中也需要对应情况。



在这个战乱的时代你会选择谁统一天下呢!?

理解系统 有效地展开政治

经营领地，增强军备，进行外交活动的同进扩展领土。要统一全国就必须找到属下武将的优点与缺点，适材而用的应用人材。此外还必要要掌握“烈风传”中导入的新系统，本页介绍其中一些重要的部分。

POINT1 合战规模带来的战场变化

战国时代的合战，依据参战的兵数和规模，在战术和战略上出现一定影响。“烈风传”与当时的合战同样，参战的武将数使战斗规模和规则分 3 阶段变化。而且攻落敌城的攻城战是按另一规则展开的。对应合战规模，也要应用不同的技术。

◆小规模野战　总兵力和统兵的武将武力左右战局。

◆中规模野战　加入阵形和计谋的因素，8 种阵形的切换和 4 种计谋的使用对胜负影响很大。中规模野战中追加了“早马”和“工作”等指令。

◆大规模野战　总大将设定有可以命令的指挥范围。指挥范围外的部队，按定好的命令独自行动。如在指挥范围外，选出副将也可自由指挥部队。

◆攻城战　城楼的攻守会使士气产生变化，所以这里的攻防才是重点。此外“劝告”、“壁越”、“大炮”等特殊指令也出场。





▲▶攻城战中控制城楼十分重要，在小规模野战中兵数和规模有大、中、小和地形的变化。

POINT2 人选是战斗要点

战斗由参加武将和决定总大将、军师、副将编成的“军团”进行。其中总大将和军师将左右综合战斗力，所以人选要慎重，另外 POINT1 中所以的参战武将数的合战规模，也十分重要。



▲士兵们在战斗中会受到武将和总大将的影响，所以人选十分重要。

POINT3 威信

“烈风传”追加了表示大名的强大的“威信”参数。此数值影响配下武将的忠诚。“威信”低的话，武将也许会和别的大名……



POINT4 威压

威信高就可给别的大名军事性的威压效果。独立势力的加入，别的大名的降伏劝告，同盟交涉，谋略等的成功率将上升。



POINT5 自由度很高的建国

“烈风传”继承了前作“将星录”的领地发展系统，并又加以改进。其中之一是加强了“建立本城之外的具有统治范围的支城的建设”。这样可进行内政的范围，对玩者来说变自由了许多。掌握好进行内政的各武将的特征，对其有效地发出指示，就可以使本国的领土逐步发展起来。



▲登用好的人材，这是增加手下武将的重要途径。

▼给手下的武将一些道具可以增加他们的忠诚度。

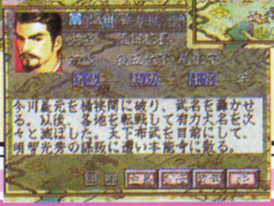




了解各武将的自身能力







▲▶检索武将的能力值，找出与之相适的工作。

▲如果威信参数高的话，可以威压其他大名，也可顺利发展内政。

▼考虑武将的能力和特技，顺利地发展内政。





西遊記

さいゆうき

机种:PS　厂商:KOEI　类型:S·RPG　发售日:99年秋

由日本人改编的又一部中国古典名著!

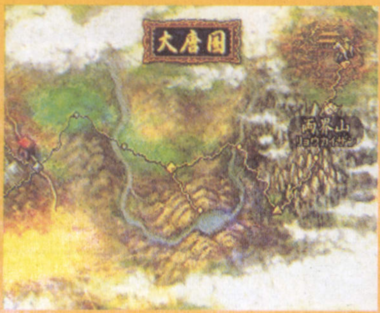
取材于极著名的古代中国传奇小说“西游记”的S·RPG将要出场了。玩者扮演三藏法师，与孙悟空等同伴将开始天竺之旅。长途旅行中要与出现的怪物们进行战斗，这些场面都是用3D形式表现出来的。下面，我们将为大家介绍这款作品中的一些新要素。



▲这里是三藏法师和孙悟空见面时的事件，也是漫长旅程的开始。



▼这是战斗中行进表示的地图画面，要考虑到地形的高低差。



◀这里是西天取经的路线图，大体按照原著，但故事都有了改变。

人物角色与故事的介绍

孙悟空



外表是15岁的少年，实际已有800岁了。性情直率，行动力超群。战斗中会使用如意棒。

三藏法师



16岁时接到观音菩萨的命令，开始去天竺的旅行。开朗活泼，擅长回复系法术。游戏开始时可选择男性或女性。

生自岩石的孙悟空，是天界诸神的叛逆者。最终受到释加牟尼的惩罚，被封在五指峰下。过了500年，前往天竺的三藏法师走过这里，他放出了悔改的悟空，并给他带上了金箍，于是一行人开始了前往天竺的旅程。在游戏中还会有到达天竺后的原创故事，再加上途中的冒险，可以说十分精彩。

各种魔法及幻想战斗改编自中国神话





◀和一般的S·RPG一样，有着道具屋提供各种各道具。

战斗中不仅有直接攻击，也有使用卷书的法术等方法。卷书是装备在每个人物身上的道具，也可以解除，我方的妖怪在一定时间内可变为“神兽”，用远超过平时的人力量攻击敌人，而作为主人公的三藏还可以召唤来具有强大力量的“神将”，在一定时间内发挥支援效果，这里公开一些法术和孙悟空的神兽化状态。

充满幻想色彩的战斗场面！

持有着压倒的力量 將所有敌人一举蹴散!!

炎车阵

◀▼在所有人周围形成火焰结界的强大魔法阵。





燃烧再燃烧!!



▶这是使用魔法时画面的连续演出。在使用时要考虑其属性和有效范围。

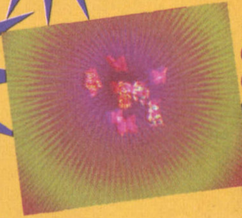
天瀑布

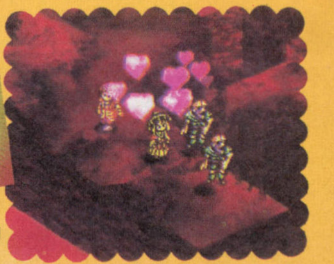




▲▶一种非常强力的水属性魔法，如同由天空降下一道巨大的瀑布。

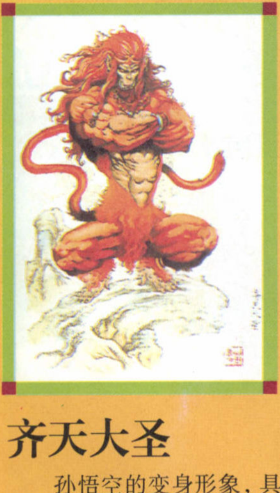
榴花升





▲▶在空中飞舞的妖异的蝴蝶将敌人魅了。

神兽变化



齐天大圣

孙悟空的变身形象，具有火属性，擅长大范围攻击。



◀在一回战斗中，神兽变化是有时间限制的，必须在这段时间内加紧攻击。

巨大的神兽!!



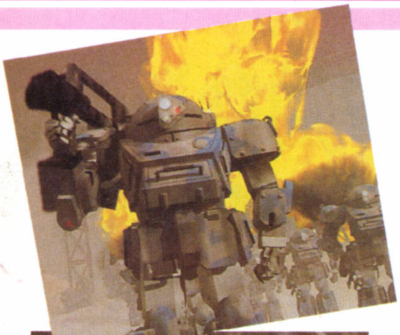
◀▼在神兽变化中，由于悟空的身躯变大，因此地形效果和行动都有一些变化。

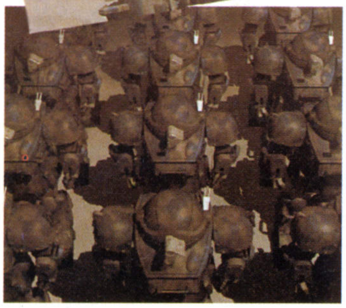


▶齐天大圣对于火属性的攻击较为得意，但相应对于土属性及水属性的法术就较弱。



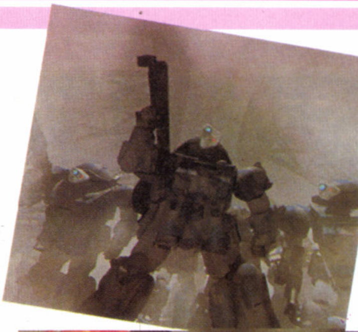
继“封神演义”后又一部神话名著的GAME化





ボトムズ

装甲骑兵波特姆斯





机种:PS　厂商:TAKARA　类型:SLG　发售日:99年9月

“波特姆斯”以战略游戏类型登场

“装甲骑兵波特姆斯～钢铁的军势”是动画“装甲骑兵波特姆斯”的15周年纪念活动中，第2款发售的模拟游戏，内容是运用称为“AT”的战斗机器进行战斗。

本游戏中起用了动画原创人员中的机器设计大河原邦男，和人物设计盐山纪生。原作具有的真实世界观和设定，在游戏中也完全再现了。





◀▼战斗与移动的画面都以3D映像来表示，充满魄力。

STORY

百年战争走向结束时，新的战斗又将开始。装甲骑兵，全军突进!! 这个星星的命运在于钢铁军队的战略中，你将看到阿斯托拉究斯史上从未有过的战斗和壮烈的抵抗，而战斗中主角“真正的敌人”又是谁呢?



▲在游戏中搭载了对于波特姆斯世界观的说明机能。

迫力的战斗及战斗打击





炸裂!!

▲▶再现了AT多种多样的攻击动作。

众多原创AT出场

AT中有人气极高的“ATM－09斯科－弗罗多谷”。此机体的开发机种ATM－04、06、08等在新设定的游戏中出场。此外寒冷地区用的AT和新零件也多数登场了。



驾驶 AT 展开激烈的战斗

本游戏中，驾驶员的能力将影响战斗，此外还采用了两个特殊参数。一个是“Active Point”，不是单纯地移动→攻击的反复，而是可以攻击→移动→攻击，在 POINT 内自由组织战术。第二个是“疲劳度”。选择各种行动会渐渐地变疲劳，从而不能发挥出能力。

自由自在的组装



▲AT 值的高低非常重要，关系到具体作战的有利与否。

作战名称



▲▶在这里表示作战名，并有动画。

开场动画









▶在这里能对战斗中的设定进行细致的变更。

移动

移动方法有“步行”和“Roller Dash”两种。步行可全方位移动，Roller Dash 有 4 个方向的限定，但可高速移动。

步行



Roller Dash



攻击

攻击因使用武器不同，攻击范围也不同，并且攻击方法上也有各自特点。驾驶员各自设定有擅长的攻击范围，要利用这一点。

H机枪



七束导弹



任务完了!!





▲作战成功与否都会影响故事的进行，用图片表示出来。

有高度差的地图

因采用了3D 地图，在山岳地带或街市等有高低差的场所，可进行复杂的战斗。利用高低差或障碍物，双方可创造有利于自军的状况。



可以进行伏击或迂回攻击





▲▶如果善于利用战场的地形，并可以用少数的部队击退大量敌人。

支援攻击的双重攻击

本游戏中的战斗中，还加入了向同伴请求攻击支援的战术设定。如果成功的话我方两机便会同时攻击一个目标，就可一下打倒敌人。战斗部分的 3D Movie 中也再现了支援机的行动。



◀面临强敌，便可以请求中间与自己一起对敌人进行双重攻击。



▼▶这里就是一组支援攻击的动画表示，两组攻击方式互相配合。

▲图上表示是白色的 AT 向我方黄色 AT 发出支援的请求。一旦成功便能围攻敌人雪上 AT。





重重打击敌人





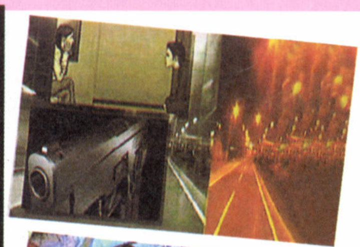














银色事件

机种:PS　厂商:ASCⅡ　类型:AVG　发售日:1999年秋

应用了"电影视窗"的新类型冒险游戏

参加过"超级火炎摔跤特别版"等著名游戏制作的须田刚一，他成立了新的游戏制作会社，此次与ASCⅡ共同开发了一种带有新的视觉体验的AVG作品——"银色事件"。

"银色事件"采用了"电影视窗"这一系统。

画面由7种不同类型的情报源，它们分别是❶text(信息)、❷装饰(壁纸)、❸插图表现(静止画)、❹3D Real time rendering(即时多边形)、❺VTR(实写)、❻CG MOVIE(动画)、❼Digital animation(动画&静止画的连接产生的动画)构成。可以表现出以往固定的游戏画面中体会不到的新演出。



▲与现时的AVG作品有完全不同的感觉，在各种窗口中出现的动态、静态画面也是此类游戏的一大创新。

7种视窗画面的表现



▲◀画面中可以显示出游戏内的各种情报。

主要出场人物



科戴斯米奥

故事的主人公。24署凶犯科的中坚力量，时常处于搜查中心，和克扎比是令人佩服的组合。办事十分认真。



克扎比

刑事专家。洞察力敏锐。20年前做为大范围搜查官负责『银色事件』。



哈琪丝卡

莫力根的搭档，是科学搜查研究所凶犯科的女刑警。忠于职守，志向远大，做事不留痕迹。



莫力根

是位老练的刑警。喜欢在现场切实进行搜查。也是援助攻击的能手。为人冷静沉着。



那加迪卡

精通情报的男子。常常单独搜查，不喜集团行动。巧妙运用各种道具，是近代搜查典范。

初期故事阶段

作为游戏舞台的世界有着特殊的设定，它与现在的日本不同，是另一个国家，是个由选择居民的独立自治体进行了20年计划管理的国家，而且所有开发都已终了，是个创造了理想环境的日本式的国家。

为了处理此国家内计划治理的“24区”发生的犯罪，设立了“24署凶恶犯罪科”。“The silve 事件”就是描写24署的警察与罪犯间的斗争的故事。



引子

由美丽高尚的人组成的24地区，
治理着人，管理着人，
给居民以迷信般的安全感。
为了守卫平稳的时光，
24署凶犯科倾力使“犯罪率”低下，
他们是守卫城市的英雄，也是杀人者。
此外，他们追求光明。
祈愿人的内心深处的残光，
从传说的连续杀人犯……
这个男人再次出现时起，
24地区就变为血染的都市。
凶犯科要与此人的“犯罪力”对抗。
男人们寻找死亡之地，女人们寻找归宿，
这些人都沉溺在各自的游戏之中。



GASE. 0 疯 狂

男人左手提着个脑袋，右手端着枪。在月光下向克扎比射击，然而消失。判断出的潜伏地是通称“卡利夫朗”的用途未知的建筑。公安突击部队发现了错乱了的女子和无头的尸体。剩余的突击人员围困住了犯人，24署凶恶犯罪科的克扎比也到了，一切都要结束了，但男子残留的思想又引发了新的事件。

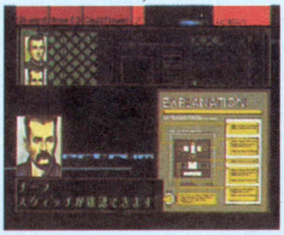


◀在克扎比的视线前出现了奇怪的影像。



▶克扎比遭受到奇怪男子的袭击。



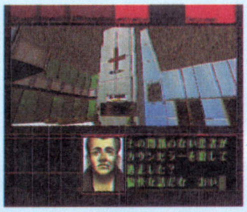




▲在搜索中会遇到各种各样的怪人。

GASE. 1 剧本 一

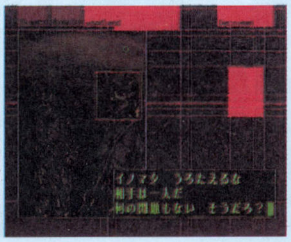
在通缉的犯人逃走后24小时，已有5人被杀了。而罪犯的下一个目标已经被确认。急赶到现场的主角终于保住了线人的生命，但是线人却患上了脱力症。



◀从病房出走的线人生命正受到威协。

▶能在罪犯到达前赶到现场吗？





GASE. 2 剧本 二

第3天到了，但斯米奥和克扎比却没有听到这一次的任务。虽然新生事件前来联络，但因为正在埋伏而无法行动。C1地区公寓中发生了事件。遗体属颈椎骨折、前身复杂性骨折导致的立即死亡。此时24分属凶犯一科特别搜查官哈琪丝卡的搭档却不在。事件的目击者是个小学生。最初的证言是“帮帮我……”

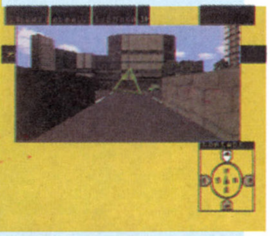
事件的真相是?



▶斯米奥与克扎比正在在某高级住宅区巡罗。



◀事件的目击者并没有向警察提供线索。



GASE. 3 剧本 三

斯米奥和克扎比一直在暗中调查。今天调查的对象是两个企业财团会长的邸宅。两人正谈话时，发生了一瞬的闪光。在闪光的同时其中一个财团的公寓爆炸了，并且是被炸得不留痕迹。像这种在凶犯调查科监视下的罪行，使中央警察厅犯罪搜查署的长官们十分恼火，被害状况仍未被确认，其中一名会长也被诱拐了。事件来得十分突然，并且其犯罪动机不明，与财团的总部好像也没有什么牵连。

然后在二个犯罪所发出的VTR中发现了这样的信息“7月26日，价值6000亿的钻石。”被指定负责的是24署凶犯科的明。这次是以得到赎利为目的的诱拐事件吗?





▲▶在CASE3中会出现与其它剧情不同的动画形式。



▲在调查案件当中有时还会出现一些与主线或多或少有点联系的分支剧情。



HOSHIGAMI
RUINING BLUE EARTH

沈みゆく蒼き大地

星神——沉没的苍之大地

机种:PS　厂商:MAXFIVE　类型:S・RPG　发售日:2000年1月

宏大的故事的序幕现在打开了

充满了全新构想的战斗系统和深奥的故事，符和S・RPG迷们要求的新作要出场了!!“HOSHIGAMI”曾经是可操纵统治的精灵之力的种族。玩者在战斗与故事交替展开的同时，还要找出一族中的神秘故事。

游戏的舞台类似于中世纪，是剑与魔法的世界。由300多出场人物组成了复杂的故事。

主人公所在的谜之世界



星神遺跡 Ruins of Hoshigami

◀主人公对自己能来到星神时代的遗迹十分惊讶。

故事介绍

人们曾和平地生活着，但后来围绕着被称为“马赛尔维”的具有无限力量之杖的斗争，给世界带来了异变。15年前爆发的侵略战争带来的混乱没有停止，世界上漂浮着不安定的空气，在4个大国争夺霸权的大陆上，主人公珐思与同伴开始了回到母国的旅行。在旅途中，发现了“马赛尔维”和产生它的古代一族的谜……

本作中的角色们



珐思

游戏的主人公，年轻并且有着开明的性格，在旅途中使自己不断成长起来。

谜之少女

珐思在旅途中搭救的少女，并使她成为同伴，性格十分活泼，但却有着许多不为人知的秘密。

雷马力

珐思在旅途中遇到的枪手，他看上去十分成熟，不爱说话，但却是个可以信赖的家伙。

迪恩

珐思幼时的玩伴，与主人公一同成长、一同旅行。

激烈的战斗展开了!





▲▶好像是珐思兄长一样的雷马力在战斗中会能令人惊讶的表现。

相信你的同伴吧!

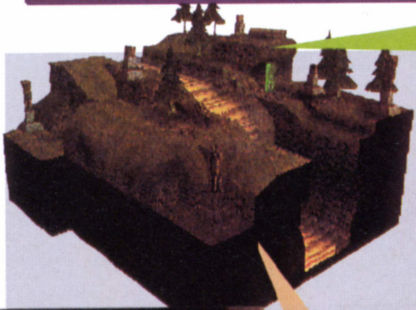


▲▶在街的商店中可以购买道具，另外还可能会遇到一些同伴。



制订细致的计划展开战斗

本游戏的特征是战斗时的地图属于阶层构造的。这种战斗地形的设计是近年来模拟游戏的一大趋势，玩者对应时机要采取集合分散的人物于一点等战略，并且要随地形的变化安排最适合的角色。此外多种攻击方法使战斗更加戏剧化，每个人物都有个性丰富的攻击方法。





地面战斗

例如此地形中，要在起伏丰富的地上和地下分开战斗。地上以落日夕阳为背景，在水面展开战斗。



▶每一版的胜利条件都不同，在战斗前一定要仔细确认。



地下战斗

地下是在落下的瀑布内侧空间展开战斗。因为是落差很大的构造，所以人物的配置很重要。

field 和攻击顺序

这里介绍的是屋外地形，但此外还有市街战斗和建筑内部的战斗。无论何种场合，人物的配置都很重要。此外攻击的顺序采用了因各个人物行动不同而变化的“lep system”。例如只移动少许和移动很远，下一回合的速度就不一样。

看准状况再决定行动





▲首先要考虑到与战斗有利的战略，再派对应的角色行动。

多彩的攻击方法

所谓普通攻击，先要选择对象，再根据画面中央表示出的“攻击槽”在好的时机按键并发出攻击。“伏击”攻击是使敌人进入事先定好的地区，和埋伏好的同伙进行连续攻击。而“魔法组合”是组合 4 种硬币可发动的各种魔法。

通常攻击





▲▶在激烈的战斗中要经常检索敌人体力的剩余状况，以便策划下一轮的进攻方式。

伏　击



▶当敌人进入了预先设下的埋伏内，『伏击』战略便算成功了。



◀▼中了埋伏的敌人会受到同伴们的连续攻击。



HIT!!

▼同伴们发动连续技后，画面会因技的强弱显示敌人被击打的 HIT 数。

剑士们特有的风格



◀挥舞宝剑进行的物理攻击形式，千万不要错过时机。



敌人受到了巨大的伤害

魔法组合



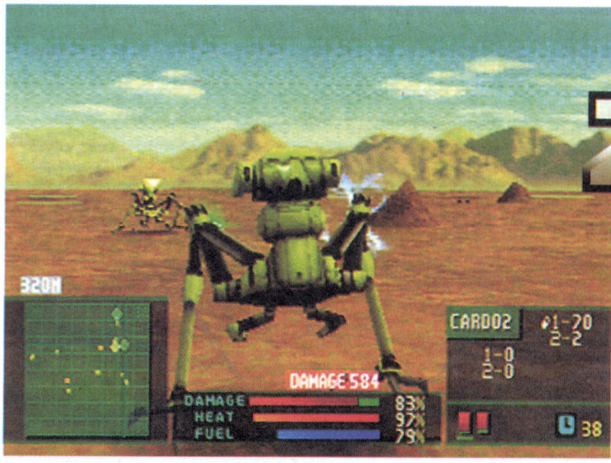
▲复数角色发动的类似于合体魔法的战术。



▶在没有道具的情况下魔法便成了主要回复手段。



▲利用灼热的火焰将敌人烧尽的魔法，属于组合技且威力强大。



ZEUS II Carnage Heart

杀戮之心 II

机种:PS　厂商:ARTDINK　类型:SLG　发售日:10 月上旬

“杀戮之心”系列最新作以火星为舞台

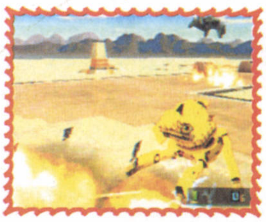
在前作“ZEUS”发售了一年后，描述无人战斗机器 OKE 进行战斗的模拟游戏“Camage Heart”系列最新作又要出场了。

本次的舞台是前作约 6 年后的年代。主人公格拉哈姆从士官学校毕业，为镇压火星动乱被送往前线基地，故事由此开始了。前作的主人公麦克·格兰特和克里格、拉米阿姆等战友又将出场，OKE 们将翻开新的战乱历史。





▶进行路线可以从地图上进行选择。



▲▶大地为黄土所包裹的火星就是 2 代的战场。

被黄土覆盖的惑星



反叛事件再度爆发!!



▲无数人意外相逢的故事，都在镇压叛乱军的战争中被一一细致地描绘出来。

新 OKE 的物语



主人公的光和影

主人公格拉哈姆是前作女性长官倍奇娜·卡乌尼兹的儿子。她在将死之际告诉格拉哈姆，他是亡父的克隆。格拉哈姆在与 3 位女主人公的多次会面中，能找到自己生存的意义吗?



▲前作主人公麦克·格兰特以大尉身份出场，感觉略为成熟了点。



格拉哈姆·克迪那

做为父亲沃尔达的克隆而生，并为之烦恼的主人公，在战斗中 3 个女主人公将治愈他心中的伤口。



拉拉·丝秋亚特

前作女主人公阿利亚的表妹。如阿利亚一样受到优良教育，是麦克的部下。



安娜·波松

主人公危险时出场的女生，在哥哥之后加入军队，其才能为拉米阿姆所认可。



尼拉塔·提赛瓦

前作中麦克的朋友蒙多·提赛瓦的妹妹。在何主人公求援时出现。

新追加了 7 种 OKE

因为是描绘着同一世界的故事，所以前作中所有的 OKE 也将在本作的战场上继续战斗。另外还追加了 7 种新 OKE。二脚型、多脚型、车辆型、飞行型、滑翔型，每个类型有一种，另外还有两个特殊类型。

这里先介绍其中较为特殊的滑翔型和二脚型两种。"Ⅱ"中的战斗画面和程序画面也有细小的变更，从这些画面上可以看出其中部分变化，请大家细细观察。

细致生动的战斗画面!

前作的 OKE 将全部登场!





▲▶本系列原创机体的设置受玩家欢迎。

新 滑翔型 OKE 阿努比斯



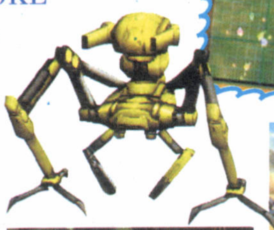
高机动性和大火力兼备的新型 OKE，是唯一可装备大口径加农炮的滑翔型，可称为地球联合军的主力机体，阿努比斯的名字来自古埃及神话的阿努比斯神。





◀▲从此机体的名称(在埃及神话中为死神)即可看出具有极大的威力，是战场上的绝对主力。

新 二脚型 OKE 托林卡



利用最新的平衡控制技术的二脚型 OKE。可来回摇动躲开敌人的攻击，击中弹时还可重新站起。





◀托林卡在日文中的意思为"饮酒"，从它那特殊的动作来看莫非是醉拳高手。

创造出自己所喜爱的机体







▲▶战场上激烈的作战画面，受伤时会在相应的状态槽中表现。



▲▶这是武器和装甲的组合，是战胜的必需条件之一。

在"Ⅱ"中卡利亚很重要

众多的 OKE 都是在称为卡利亚的母舰装载下出击去战场的。在"Ⅱ"中如卡利亚破坏了，所属的 OKE 也会全部停止活动，由此而决定，卡利亚的重要性，使战略性变得更丰富。



击破敌人的母舰!

Logic Making 系统仍存在!!

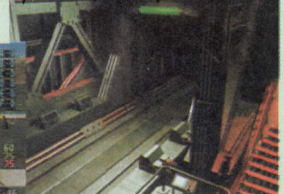
"Ⅱ"中的关键仍旧是可自由控制的 OKE 活动 Logic Making 系统。把下达命令的筹码一个个排列好造成程序，就可进行独特的行动。

比前作有着大量强化和更新的设计画面



▲芯片分为赤与青两种颜色，分别着各自的特性，需根据实际需要而搭配使用。





◀▲OKE 在此作中引入了新的行家的管理概念。



GALERIANS

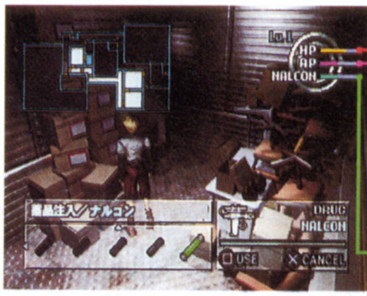
地狱方舟

机种:PS　厂商:ASCⅡ　类型:ACT　发售日:8月26日

3张CD表现的大作

使用超能力战斗的3D动作游戏“GALERIANS”这次在公布发售日的同时正式决定以3张CD形式发售。实际上本游戏的Movie部分极多，游戏所到之处都插入了Movie，所以形成了3张DISC的大容量。

本次先介绍游戏最大特征——超能力系统。主人公里昂体中被注射了药物，由此可发挥出与之相应的超能力。在游戏进程中，攻击、体力或回复，全都不可缺少药物。因为药也有限量，所以如何躲避敌人攻击很重要。



HP
里昂的体力，受到攻击而减少。

AP
中毒度，会影响着人物的行动。

气槽
现在选择中的超能力与气合的残量显示。

用R1键聚气!!



◀按下R1键就能调出超能力槽，当聚气到满值时按下□键便能发动相应的超能力。

惊人的Shoot系统

里昂的药物副作用是，每次行动调查都会积攒AP槽。当槽变满时按下R1键，里昂才会变为超能力暴走的Shoot状态。Shoot中会给附近敌人大的伤害。



◀因为受到特殊打击，里昂的HP在慢慢地减少，要想法尽快回复。



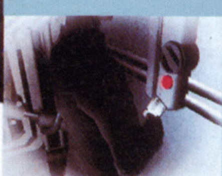
▶在成为SHOOT状态时，这一段时间不能回复AP槽，需加以注意。

掌握4种超能力

里昂攻击时使用3种超能力，和不要药物的MELAROPIN超能力。攻击用超能力要对应敌人不断转换，饮下名为クスリ的药后，超能力上升到3级。级别高，气槽攒的速度便会大量提高，可发动更厉害的攻击。但受到攻击后，如果HP下降到一半以下时，级别也不会降。

MELATROPIN





▲▶在有些奇异的场所按下△键，便能读取情报和残留思念。

RED



◀根据对象的分子LV，可以利用振动使其燃烧。

NALCON



◀精神集中时，能发出强烈的冲击波，当达到一定威力时，更可能产生连续的冲击波。

D－FELON



▶在自己为中心的区域中，发动此能力便可将范围内的敌人固定并加以攻击。



▶在聚气的状态时比较危险，但当达到两级以上的RED，可能使广范围内的敌人同时燃烧。

游戏中前期的故事介绍

这款游戏描绘的是具有高度电脑文明和煤、水蒸气等旧动力共存的荒废的未来。事件从里昂的父亲修塔依那博士，与少女利利娅的父亲帕斯卡来博士开发了次世代电脑“多罗西”开始。

用自己的力量增加细胞回路进化的“多罗西”，不久成为控制其他电脑的米克兰究罗西提城的母电脑，取得核心地位。很快多罗西对人类不满，并开始实施结论程序，这就是“family・程序”。







STAGE—A 米克兰究罗纪念医院 脱出

统治米克兰究罗医院的母电脑多罗西——开始人类遗传实验。为了产生具有超能力并绝对服从的新人类“加来利安”。医院一个屋子的手术台上，一个少年醒来。除了自己名字外的所有记忆消失了，里昂却具有了超能力。打倒附近的医务员，里昂认清了现在的状况。逃出医院后，他目睹了以前实验的过程。



◀结构复杂的医院内部，有着许多存在着谜的地点。



▶仓库内隐藏着许多药物，可用来回复HP和AP。

——接踵而来的谜题
你是否能全部解开？



▲会碰上穿有防御超能力装备的机械警备员，要小心对付。



▲由四个石碑组成的谜题，要怎样才能开启这扇门呢？



BOSS　来姆院长

带眼袋的严厉的院长。是对里昂实验中发出指示的人。崇拜多罗西，并发誓效忠。

STAGE—B 出身之家 记忆

逃出病院的里昂，偶然找回了出生的记忆，马上走向自己出生的家。但来到家的里昂又记起父母被杀的悲惨记忆。里昂的父亲是母电脑多罗西的设计者——修塔依那博士。他留下的话是寻找挽救世界的少女利利娅并与其成为一体，这样多罗西灭亡的奇迹就会发生。



▲卧室、厨房、书房等等，里昂在这些房间内陆续找回记忆。



◀在桌球台上发现的球似乎也隐藏着一些秘密……

BOSS　巴德曼

个儿高，长发的自恋癖者。具有瞬间移动的超能力，为找到利利娅而瞄准了里昂。



STAGE—C 巴比隆宾馆 再会

失去一切的里昂，找回了向他求助的少女利利娅的记忆。利利娅为了躲开危险正在逃亡，会传心术的她与里昂进行了联系。里昂前往利利娅所在的饭店。为了挽救世界，也为了挽救比什么都重要的她……

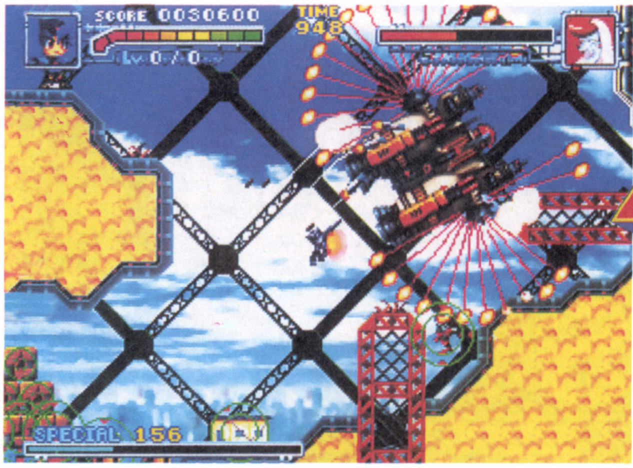


▲圣职者杰克是住在宾馆内的革命家，被人看为危险人物。从他这里可以得到一些有关利利娅的情报，有助于里昂找到她。



BOSS　莱因哈特和利达

在饭店封住了力量，加来利安追击着里昂和利利娅。他们不断杀害饭店中的人。



爆烈无敌

机种:N64　厂商:TREASURE　类型:STG　发售日:99年9月

TREASURE 发售的射击游戏

以制作轻快的动作游戏和火爆的射击游戏而被广大玩家熟知的 TREASURE，在 N64 上发售了新作。其名字叫“爆烈无敌帮加依奥”，玩者要操纵帮加依奥，用普通子弹和炸弹破坏敌人，在打倒 BOSS 后就可以过关。

游戏中还有许多喜剧性的人物出场，上演了无数爆笑的情节，但无论是哪种个性的人物，都不能掩盖这是射击游戏的激烈程度，在枪林弹雨中穿梭非常刺激。



▲▶里奇、玛米以及被虎巢丧组打倒的班。

主要人物

班的儿子里奇是主人公，与玛米等一同乘座帮加一奥，与凯率领的SF虎巢丧组进行战斗。



里奇

性格直率的爱好体育的少年。是父亲经营的民间警察的成员。



玛米

沉稳，性格柔善的少女。受到父亲和哥哥的宠爱。



班

主人公的父亲。喜欢发明，并以实用为理由从事民间警察。



凯

参与了各种犯罪的武斗集团宇宙赛克扎 SF 虎巢丧组的老板。在最后等待着主人公。

次要人物

有许多个性丰富的次要人物出场，来帮助主人公，干扰主人公，或者什么也不干，由此充实了本作的故事。从脸脸谱看来就十分搞笑。



子弹、子弹、子弹！TREASURE风格大爆发！！

"爆烈无敌帮加依奥"的最大特征，是敌我双方的子弹很多。面对敌人怒涛般的攻击，为了对抗自然也要发射大量子弹。结果画面上全是子弹了，可以体会出回避或被射中的紧张感。

此外像连爆数多就可提升本机的攻击力的"连爆系统"，或敌弹更多威力越大的"20倍反击"这样的因素，在游戏中也加入了许多，从而使战斗更为激烈了。

战斗！



这是班为对抗SF虎巢衣组而制造的正义超级机器人。在里奇模式和玛米模式中可随时切换，普通子弹的效果不同。

里奇模式

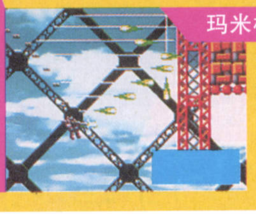


▶制导导弹也是武器之一，大范围内有效。



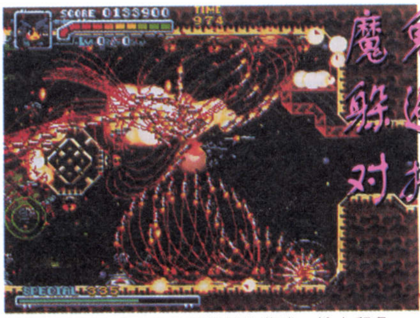


玛米模式

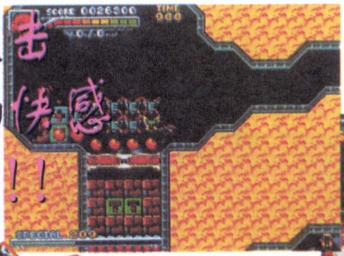


◀反制导武器，在狭窄范围内可发挥作用。

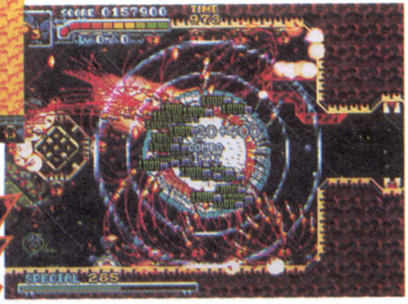
魔鬼般的攻击
躲避子弹的快感
对撞的宏伟！！



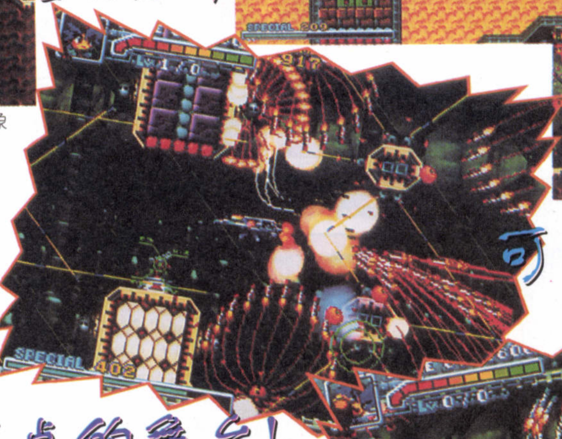
▲从未有过如此多子弹的射击游戏，给人印象很深刻。



◀出现破坏敌人的水果道具，得到后可增加爆炸能量。



▼当爆炸能量达50以上可使用炸弹，可大量得分。



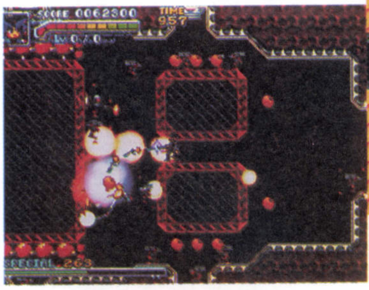


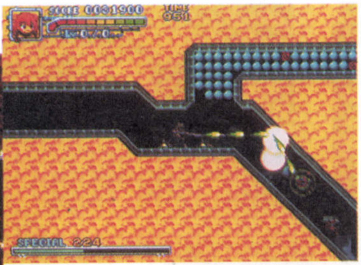
◀大量爆炸后，重量妈妈出场，提升你的级别。

可怕的战斗！！

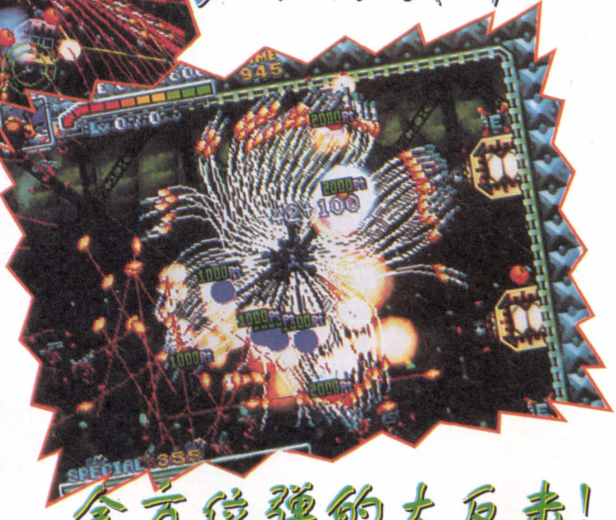
凝缩了所有优点的舞台！

▼各种地形的舞台都有，不要迷路。





▲根据情况切换武器，在狭窄的范围内反射制导导弹十分方便。



全方位弹的大反击！



格闘伝承 F-Cup Maniax

格斗传承

Fighting Cup Maniax

机种:N64 厂商:IMAGINER 类型:对战 ACT 发售日:7 月 23 日

"Fighting Cup"的续篇在 N64 中出场了!!

去年在 N64 上发售的"Fighting Cup"是导入了从未有过的"POINT 制"的对战格斗游戏。通过此 POINT 制,级别不同的玩者对战时,初玩者也可用大技逆转形势。

这回介绍的"格斗传承 F-CUP Maniax"是"Fighting Cup"的续篇作品。继承了以 POINT 制为首的前代各种系统,并加入了新人物和新系统。除此之外,还追加了特殊的模式。





全新的 POINT 制

本游戏不是使对手体力变为 0 的死斗。而是像柔道那样通过定好的技的种类,使得点变化,先得到 7 点的一方为胜者。预先定好的点请见下面部分,要尽可能挣到更多的点数。



▲采用点数制使游戏的乐趣与紧张感倍增。

不同的技巧会得到不同的点数

判定&RING OUT 1 PONIT



投 技 2 PONIT



反击&KNOCK OUT 3 PONIT



特 殊 技 4 PONIT



方法多样的系统

与 POINT 制相辅,系统方的水平也很高,基本操作很简单。所以预测和花招就变得很重要了。系统中使用频度极高的是 special finish 和ヒラリ投掷脱离 3 种。记住这 3 种,战斗就会有利的多。





▶在对手攻击时只要按「键就可以回避。



▲游戏中所有角色都有使敌人一击毙命的特殊技。

跳 跃



活用技巧是得点的关键

投技脱出



11位强者

挑战本大会的是11位个性丰富的战士。他们怀着各自的想法，目标是最后的优胜，荣冠会在谁手中呢？战斗现在开始……



萨艾基



日本和美国的混血儿。他认为战斗才是自己生存之道，是热血型的格斗家。他对参加这次大会充满了信心。



迪·多哥



职业摔跤手。平时是快乐的艺人，但进行战斗就变为『Dangerous多哥』，并使用恐怖的技巧进行战斗。



皮埃尔



引人注意就是生活的意义。前次大会后，作为天才大获成功，现正建设自己的游乐园。



美 琳



中国全力培养出的天才格斗少女，她实力超群，决心在大会上获得胜利后进入文艺界。



菲迪利克



暗地里十分有名的疯狂科学家，有着许多古怪的发明。此次，他为了展示其设计的作品『茨克』而参战。



阿普敦



听到失踪的爱牛出现在大会上，于是阿普敦参加了比赛。他打算取胜后，带爱牛回去一同生活。



忍 者



在纷乱的世界中，打算用自己勇往直前的生活方式来改变世界，从而参加大会并希望取胜。



茨 克



寻找强大的过程中见到了Dr.菲迪利克，并变为了格斗机器，为变得更强大参加了大会。



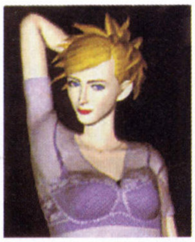
阿特莉阿娜



父亲买了阿普敦的爱牛。而聪明的阿特莉阿娜在与牛的玩耍中学会了格斗技巧，并参加了大会。



凯 特



在锻炼身体的过程中发现了格斗的乐趣并且练成了出色的格斗技巧，她为了成为世界第一而参加大会。

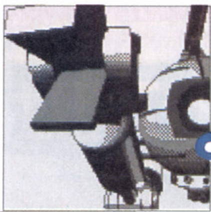


迪克逊



凯特的异母兄弟，性格与凯特大不相同。其强大可以说是压倒性的，被姐父称为『打架男孩』。







Mobile Suit GUNDAM MSVS

エムエスバーサス




机动战士高达 MSVS

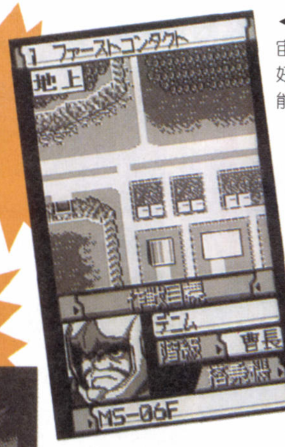
再现了著名场面的模拟游戏

驾驶上你的机动战士去尽情的战斗吧!

机种:WS	厂商:DANDAI	类型:SLG
媒体:卡带(16M)	发售日:8月26日	

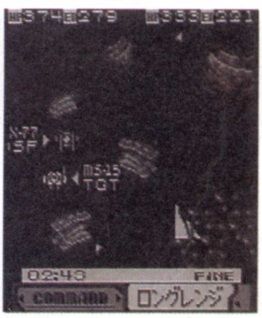
Wonder Swan版的“机动战士高达”终于出场了。本作中有着各种MS及著名的驾驶员,玩者可模拟各种状况下的战术。战斗的进展将会导致驾驶员的成长,战斗结束后还可得到新的MS。

马上要交手了 千万不要输啊!!



◀战斗的舞台包括了地上、宇宙空间、海上、沙漠等地形,最好根据MS的特性来使用,以便能发挥它们的最大实力。

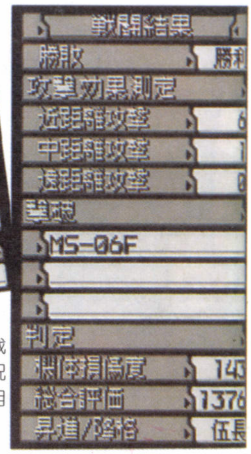
临场感十足







◀▲战斗完全是自动进行的,但可以对驾驶员下达各种作战方式的指示。



▶战斗结束后,会显示作战结果,包括自机的损伤状况在内的许多资料都可以一目了然。

70种的MS出场

本游戏中,包括『1年战争』在内的众多MS将会登场,总数达70种左右。



多样的模式

"MSVS"中有展开忠于原作的情节的"Situation"，和玩者可设定 MS 及驾驶员的"Single"两种模式。此外还有使用通信线的"VS 模式"。MS 是本游戏的最大魅力之一，经过多次战斗来强化自己的 MS 吧。此外，为了让 MS 性能达到最大，玩者还要育成驾驶员。

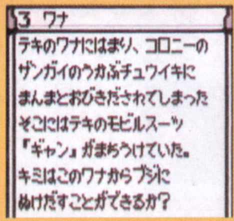


▶在成为 SHOOT 状态时，这一段时间不能回复 AP 槽，需加以注意。

Situation Mode

本模式完全模拟了电视动画中熟悉的战斗，先介绍该版面的任务，然后进入战斗。进入舞台后有许多保护我方，攻击敌人的高难度任务。是一部战略性很强的模拟游戏。

你了解所有的故事吗？



▲在开始战斗前首先看到的是这一关的故事介绍，游戏中共包括 20 个以上的版面，收录了"0079"中几乎全部的重要史实。





▲在攻击时出现的特写画面，是不是与动画十分相似呢？

Single Mode

Single Mode 中可与 Situation Mode 中过关的敌人再次战斗。可自由设定自机和对方的 MS，例如阿姆罗乘坐扎古坦克、而夏亚却乘上了高达，像这样的情况在此模式中是很平常的，关键是你是否能让机师发挥 MS 的全部特性。玩者可设定战斗地点，虽然这些机师并没像原作那样驾驶自己的专用座机，但是却实现了梦一样的组合。



阿姆罗

VS

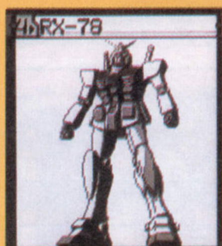
夏亚



扎古坦克



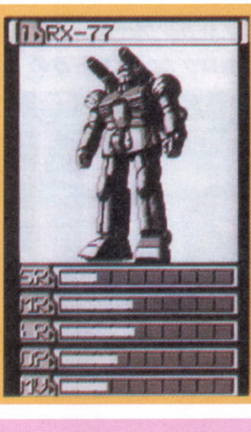
梦幻组合



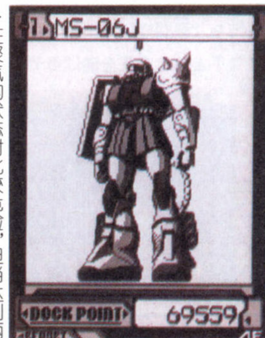
高达

VS 模式

本模式使用通信线，与朋友的育成的驾驶员或 MS 进行对战，战斗以完全真实的时间制进行，还可以互换 MS，如果有自己的 MS 过不去的关，试试用朋友的 MS 挑战吧。



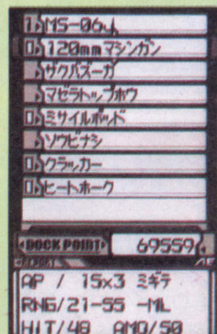
在朋友间互相传递信息以便达到完美的胜利！



▶在聚气的状态时比较危险，但当达到两级以上的 RED，可能使广范围内的敌人同

Set up

MS 的武器是可以更换的，在作战中玩者要选用有利于战斗的武器，并不是将所有的武器都装在 MS 上。



登场的武器全部共有250种

点数分配

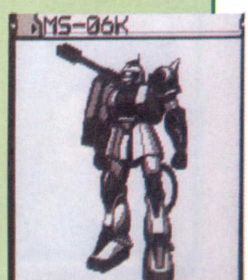
使用战斗后得到的"Dock Point"可提升 MS 的基本性能。在分配点数时要根据 MS 的特性来提高他们的能力，不然便会有相反的效果。



◀开始时 MS 并不强，随着游戏的进行玩者可以将它们改造至极限。

机体乘换

按照一定的规格可进行 MS 间的乘换，在游戏中后期还会得到更强的机体。





克罗斯侦探物语

机种：PS	厂商：WORKJAM	类型：AVG
媒体：CD－ROM×3	发售日：1999年8月	

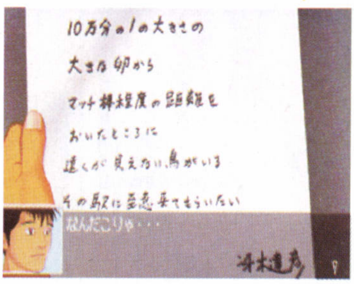
与黑须侦探一起侦破7个离奇案件

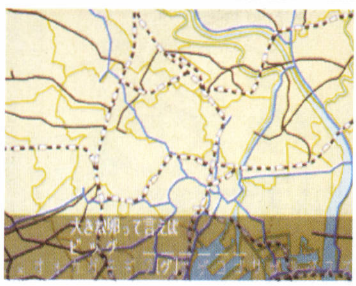
“克罗斯侦探物语”是日本著名的侦探系列游戏之一，它是以黑须剑为主人公，描写了与种种狡猾凶恶的罪犯斗智斗勇的故事。本作仍然继承了以前的传统，要在事务所内听到委托人的请求，然后在现场或证人处进行调查。要有效的利用现场情况和证物，从证人处得到有用的回答。有时还应回事务所整理一下情报。















牙木

在失去了自小尊敬的父亲后，剑希望成为牙木般的侦探。但黑须自己并没见过牙木。



友子

在牙木的侦探事务所担当经理和业务的普通女子。住在豪华公寓中，与模特姐姐两个人生活。最初总防备着剑……





来事务所的委托人

得知牙木是业界内极有本领的侦探后，每天都会有委托人来事务所。希望成为其弟子的剑必须解决每一个事件，这样牙木就会注意到剑身上的侦探才能，并吸收他成为事务所的一员。





电子游戏广场(8)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新 疆 青 少 年 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(8)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社,1999.8
ISBN 7-5371-3210-0

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.微型计算机-游戏-应用程序
Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第20053号

电子游戏广场(8)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:吴晓兰
※
新疆青少年出版社出版发行
(乌鲁木齐市胜利路100号)
山东烟台新华印刷厂蓬莱厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150千字
1999年8月第1版 1999年8月第1次印刷
印数:1-8000册
ISBN7-5371-3210-0/G·1444
定价:10.00元

序

恰逢暑期，近来有不少出色的游戏推出，大家通过本书中全彩的“新作指南”部分应该可以对这些大作有个比较直观和全面的了解。

在“街机道场”中公布了“格斗之王’99”的新系统和新人物，这对于广大街机爱好者来说可以说是十分值得注意的。

“完全攻略”收录了 ATLUS 公司的超大作“女神异闻录 2～罪”、CAPCOM 公司的 AVG“恐龙危机”、KONAMI 公司的 S·RPG“汪达尔之心 2～天上之门”、SQUARE 公司的另类 RPG“RACING LAGOON”的完全攻略，希望大家喜欢。

街机道场



完全攻略





本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

目录

新作指南

玛鲁王国的人形姬 2(PS) ……封二
流浪汉故事(PS) ……1
荒野的古代机械之遗迹 2(PS) ……4
跳舞革命 2 (PS) ……8
诸神的黄昏(PS) ……10
信长的野望～烈风传(PS) ……12
西游记(PS) ……14
装甲骑兵波特姆斯(PS) ……16
银色事件(PS) ……18
星神～沉没的苍之大地(PS) ……20
杀戮之心 2(PS) ……22
地狱方舟(PS) ……24
爆烈无敌(N64) ……26
格斗传承(N64) ……28
机动战士高达 MSVS(WS) ……30
克罗斯侦探物语(PS) ……32

街机道场

劲作推荐 ……38
攻略地狱 ……41
设定资料 ……47
角色专访 ……56
片尾欣赏 ……59

完全攻略

女神异闻录 2～罪(PS) ……66
恐龙危机(PS) ……88
汪达尔之心 2～天上之门(PS) ……111
RACING LAGOON(PS) ……126
越狱者(PS) ……133
最新金手指 ……142

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开！



动作推荐 VOL.5

飞龙 2

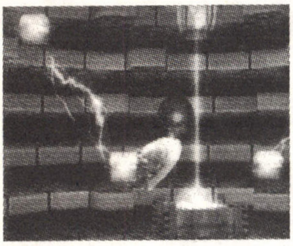
正统动作游戏再度归来！

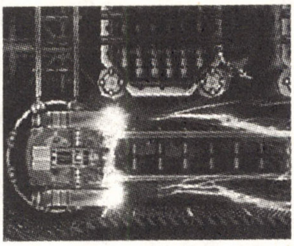
在动作游戏全盛时期享有盛誉的经典动作游戏“STRITER 飞龙”终于推出续篇了。本作仍是以打倒普通喽罗及 BOSS 为主要内容，这似乎与过去没有多大区别，但实际上借助 CAPCOM 公司 CP SYSTEM 的强劲功能，“飞龙”将会给玩家带来一次全新的冲击，并再度领略正统动作游戏的纯正魅力。

难度极高的设定！

破坏敌人基础或潜入敌方战舰，本游戏的任务都十分难以解决。在前进途中，敌人会猛烈地攻击，玩者在躲避的同时还应小心脚下各种各样的陷阱。过去大家熟悉的过关方法现在已经行不通了，只有有效地利用全新的系统才能突破重围，达到目标。

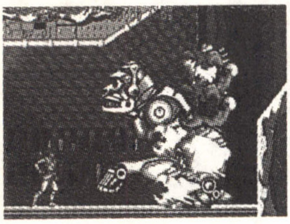
前作中许多玩者熟悉的舞台和人物也将在本作中出现，这个曾经令无数闯关族又爱又恨的游戏将再次唤起你十年前的那种感觉。





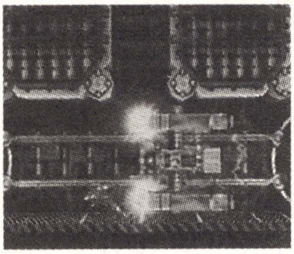
新加入的“选关”设定

在一般动作游戏中，基本是要按照一定的顺序来完成每关的流程，但此次的“飞龙”却可以进行选关。玩家可以选择自己喜爱的 STAGE 进行游戏，把那些略显枯燥或难度太高的舞台留到最后去攻克。

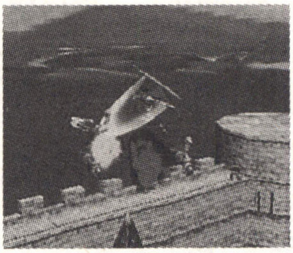




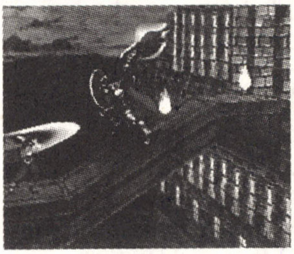
本作中的基本动作



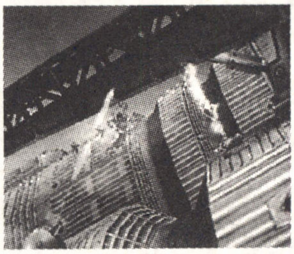
DASH



JUMP



CIPHER



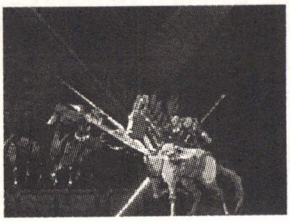
HOOK

各方面细节完备的作品

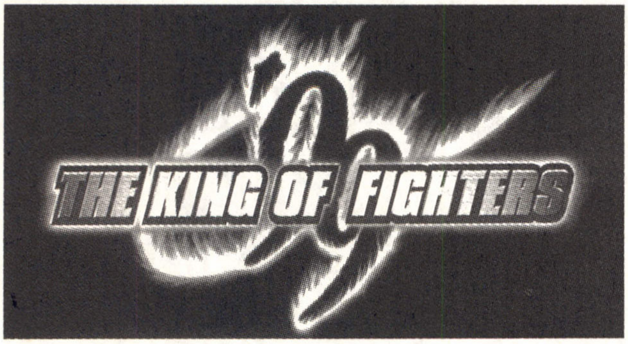
此次的“飞龙”虽然仍是动作游戏，但对情节的交代却丝毫没有马虎。当每关开始的时候，都会有对任务的说明，从这些说明中玩家可以了解将要面对的是何种困难，在心理上做好准备。

本作还特别突出了敌方各种设施及角色的表现力，即使是最细微的部分也有着充分的考虑。整体风格是以现实为基础，同时又加入了颇富幻想色彩的设计，这使得画面充满了震撼力，玩家的投入度也因此而大增。





动作推荐 VOL.6



格斗之王'99

玩家期待的"KOF"系列最新作终于登场！

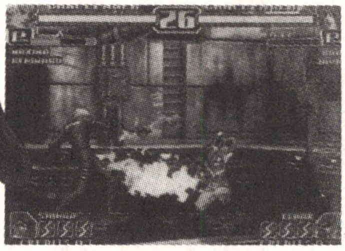
STORY

世界各地的格斗家们收到了"KING OF FIGHTERS"召开的邀请信。大会虽然即将召开，但人们却普遍感到此次和以往有所不同，因为在招待者身上看不到过去大会那种世界规模的盛况。感到奇怪的格斗家们又被规定了全新的格斗规则，如将以前的"3对3"形式变为"4对4"，此外还有"STRIKER MATCH"等。什么是"STRIKER MATCH"呢？对于这种完全没有听说过的形式，格斗家们难以掩饰心中的困惑。出于对大会的怀疑，拉尔夫等被派人去打探召开大会的真相。二阶堂红丸作为参赛选手来到了本届大会上，但他在预先登记的队员名单中却看到了K'和玛基西马的名字，对于这两个陌生的人物红丸十分意外，究竟他们来自何方呢？心中的谜还没解开，红丸和格斗家们便已急匆匆地赶往举办地。就这样，"THE KING OF FIGHTERS'99"大会拉开了帷幕……

新主人公&主人公队

新主人公K'(凯·达修)





神秘的少年，其技巧与草雉十分相似。

"KOF'99"的新主人公。年龄不详，但看上去16~18岁。可能属于举办本大会的秘密会社。被移植了草雉京的格斗能力，但还不能完全控制其力量，右手装备红色的特制手套。因为可使用炎技，认为自己和草雉京有共通点。





◀二阶堂红丸

过去一直与草雉京和大门五郎组队的红丸此次加入了新的组合，他的雷属性攻击技依然健在。

▶矢吹真吾

离开了草雉师父，矢吹真吾的技巧也比过去更加纯熟了。此次的他以更强大的面貌来到了会场。





新角色 玛基西马

年龄28岁，从外表看就给人一种充满了力量的感觉。平常与K'一同行动，也被认为是与K'同一组织的人。全身经过改造手术，被提升了能量，采用极凶暴的格斗技。



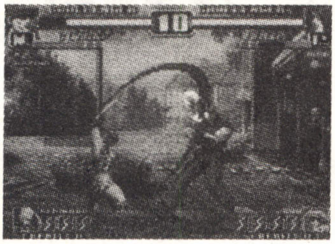


这就是KOF'99中全新的主人公队！

带给玩家全新感觉的 KOF’99

系列初登场的 新 角色！

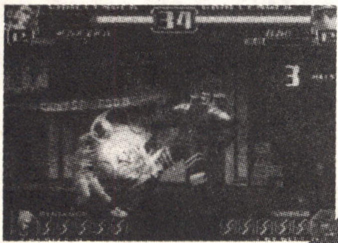




薇普

怒之队中的新人物，16岁。谍报活动专家，所属不同于拉尔夫的部队，因其能力而加入队伍。

她所使用的武器是一条鞭子，装束也十分引人注目，相信很快便可成为最具人气的角色。





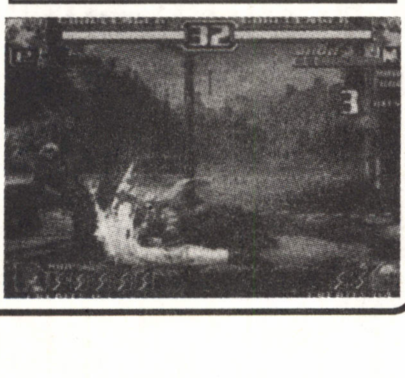
包

超能力队的新人物，12岁。有特殊精神之卵，用超能力战斗，性格稍内向，但是个拼命进取、努力向上的人。



乔·凡

韩国队的新人物，32岁。金家藩的同门对手。十分注重理论，负责研究改正金家藩的方法，被派出参加战斗。



新系统 STRIKER系统



“KOF’99”的重点是新系统“STRIKER系统”。虽仍像以前的战斗一样3对3进行选拔赛，但队伍编成时选择的是4人。决定对战用的3人后，还要决定第4个称为“STRIKER”的支持人物。

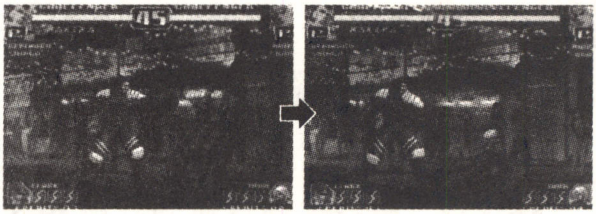
STRIKER是以前的援护攻击的发展，可在比赛中呼出并参加战斗，STRIKER的动作有攻击对手和回复体力等，每个人物有不同特性。

战斗画面此次也做了改变，能量槽移动到体力槽下，还新追加了表示STRIKER的存储数的气槽。存储量在比赛开始时有3个，而最多可达到5个。

新特殊动作 躲避移动

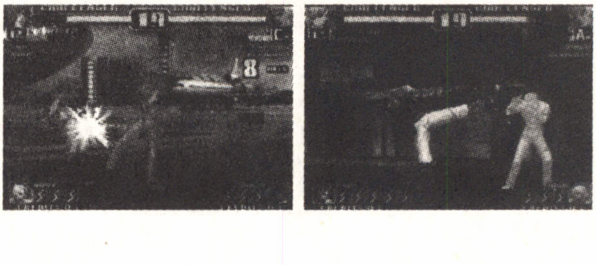
用前转或后转来躲避敌人攻击的“紧急回避动作”，在“KOF’99”中进化为“躲避移动”，成为强调攻击要素的特殊动作。

请注意下面两张连续图片。飞退躲开敌人的攻击，之后用铲踢的姿势缩小间距离，现在从图片中只可了解这些，但以后相信会进一步发现此种系统在实战中的各种突出效果。



新模式 反击&盔甲模式

这是本作中新增加的两种消耗POWER槽的模式，即攻击性的“反击模式”和防守性的“盔甲模式”。各模式的效果现在还不明，但从名称可预想到某种程度。例如前者是前作中反击部分，后者则可能受到攻击也没有HIT BACK效果。



攻略地狱

文/SKY

街头霸王3～第三次打击

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

全部角色出招一览



反逆之使徒 ~URIEN~

TARGET COMBO	站立轻P·站立中P
特殊技	
未有正式公布名称	→+中P
未有正式公布名称	→+重P
未有正式公布名称	→+中K
必杀技	
CHARIOT TACKLE★	←储→+K
VIOLENCE KNEE DROP★	↓储↑+K
DANGEROUS HEAD BUTT★	↓储↑+P
METALLIC SPHERE★	↓↘→+P
SUPER ARTS	
TYRANT PUNISH	↓↘→↓↘→+P
JUPITER THUNDER	↓↘→↓↘→+P
AEGIS REFLECTOR	↓↘→↓↘→+P或PP



疾风之青龙 ~YANG~

TARGET COMBO	垂直或前方跳跃中中K·空中↘+中K 站立轻K·站立中K·站立重K 站立中P·站立重P·←+重P
特殊技	
旋风脚	→+中K
雷击蹴	垂直或前方跳跃中↘+中K
必杀技	
螳螂斩★	↓↘→+P(能够连续输入三次)
穿弓腿★	↓↘→+K
白虎双掌打	↓↙←+P或PP
前方转身	近敌时→↘↓↙←+K
快跑	→↓↘+K
SUPER ARTS	
雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+P
转身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K
星影圆舞	↓↘→↓↘→+P



铁血之大巨人 ~HUGO~

特殊技	
未有正式公布名称	空中下方向要素+重P
必杀技	
GAINT PALM BOMBER★	↓↙←+P
MOONSAULT PRESS	近敌时方向杆一圈+P
SHOOT DOWN BACK BREAKER	→↓↘+K
MONSTER LARIAT★	↓↘→+K
ULTRA THROW	近敌时→↘↓↙←+K
MEAT SQUASHER	近敌时方向杆一圈+K
SUPER ARTS	
GIGAS BREAKER	近敌时方向杆两圈+P
MEGATON PRESS	↓↘→↓↘→+K
HAMMER MOUNTAIN	↓↘→↓↘→+P (持续输入P键能够终止起动)



风云之白龙 ~YUN~

TARGET COMBO	站立中P·站立重P·←+重P 跳跃中轻P·→+重P 蹲下中)·蹲下重P 站立轻P·站立轻K·站立中P
特殊技	
未有正式公布名称	→+重P
旋风脚	→+中K
雷击蹴	垂直或前方跳跃中↘+中K
必杀技	
铁山靠★	→↓↘+P
绝招步法★	↓↘→+P
二起脚★	→↓↘+K
虎扑子	↓↙←+P或PP以上同按
前方转身	近敌时→↘↓↙←+K
SUPER ARTS	
扬炮	↓↘→↓↘→+P
枪雷连击	↓↘→↓↘→+P
幻影阵	↓↘→↓↘→+P



炎之升龙

～KEN～

TARGET COMBO	近距离站立中 P・回中站立重 P
	蹲下轻 K・蹲下轻 P
	蹲下轻 P・蹲下轻 K
	蹲下轻 K・站立轻 K
	蹲下轻 K・站立轻 P
	蹲下轻 P・站立轻 P
	蹲下轻 P・站立轻 K
特殊技	
稻妻踵割	持续输入中 K 键
未有正式公布名称	→＋中 K
未有正式公布名称	→＋重 K(持续输入则为伪技)
必杀技	
升龙拳★	→↓↘＋P
波动拳★	↓↘→＋P
龙卷旋风脚★	↓↙←＋K
空中龙卷旋风脚★	空中↓↙←＋K
SUPER ARTS	
升龙裂破	↓↘→↓↘→＋P
神龙拳	↓↘→↓↘→＋K・K 连打
疾风迅雷脚	↓↘→↓↘→＋K



孤高之求道者

～RYU～

TARGET COMBO	远距离站立中 P・站立重 K
	蹲下轻 K・蹲下轻 P
	蹲下轻 P・蹲下轻 K
	蹲下轻 K・站立轻 K
	蹲下轻 K・站立轻 P
	蹲下轻 P・站立轻 P
	蹲下轻 P・站立轻 K
特殊技	
锁骨割	→＋中 P
鸠尾碎	→＋重 P
必杀技	
波动拳★	↓↘→＋P
升龙拳★	→↓↘＋P
龙卷旋风脚★	↓↙←＋K
空中龙卷旋风脚★	空中↓↙←＋K
上段足刀蹴★	←↙↓↘→＋K
SUPER ARTS	
真空波动拳	↓↘→↓↘→＋P
真・升龙拳	↓↘→↓↘→＋P
电刃波动拳	↓↘→↓↘→＋P(能够按着键储劲)



仙术之老怪

～ORO～

特殊技	
未有正式公布名称	→＋中 P
空中地狱车	空中近敌时下要素以外 方向轻 P＋轻 K 同按
未有正式公布名称	跳跃中输入上要素方向
必杀技	
日轮掌★	←储→＋P
鬼 JAMMER★	↓储↑＋P
仁王力	近敌时→↘↓↙←＋P
人柱渡★	↓↘→＋K(能于空中使用)
SUPER ARTS	
鬼神力	↓↘→↓↘→＋P(或 PPP 同按)后，近敌时按 P 键
鬼神空中地狱	↓↘→↓↘→＋P(或 PPP 同按)后，空中近敌时按 P 键
夜行魂	↓↘→↓↘→＋P 或 PPP 同按
天狗石	↓↘→↓↘→＋P 或 PPP 同按



拳斗绅士

～DUDLEY～

TARGET COMBO	蹲下轻 K・蹲下中 P・蹲下重 P
	蹲下轻 K・站立中 K
	→＋重 K・站立中 K
	站立轻 P・站立中 P・站立中 K
	站立轻 K・站立中 K・站立中 P・站立重 P
	站立中 P・站立中 K・站立重 P
	→＋中 K・站立中 K・站立重 P
	站立中 K・站立重 K・站立重 P
特殊技	
SLIPPING JAB	→＋轻 P
未有正式公布名称	→＋中 P
STEP STRAIGHT	→＋重 P
LEVER BLOW	→＋中 K
DART SHOT	→＋重 K
必杀技	
JET UPPER★	→↓↘＋P
MACHINE GUN BLOW★	←↙↓↘→＋P
DUCKING	←↙↓↘→＋K
DUCKING STRAIGHT	DUCKING 后 P
DUCKING UPPER	DUCKING 后 K
CROSS COUNTER★	→↘↓↙←＋P
THUNDER BLOT★	↓↙←＋K
SHOT SWING BLOW★	→↘↓↙←＋K
PUNCH AND CROSS★	近敌时→↘↓↙←＋P
SUPER ARTS	
BOCKET UPPER	↓↘→↓↘→＋P
ROLLING THUNDER	↓↘→↓↘→＋P 能够连打 P 键增加 HIT 数，或者输 入→＋PPP 同按延长攻击距离)
CORKSCROW BLOW	↓↘→↓↘→＋P

ARC KIDS



力量爆发之强者

~ALEX~

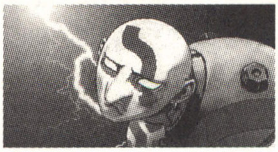
特殊技	
CHOP	→+中P
未有正式公布名称	→+重P
未有正式公布名称	←+重P
FLYING CROSS CHOP	垂直或前方跳跃中下要素方向+重P
HEAD BUTT	近敌时←+轻P轻K同按
SLEEPHER HOLD	近敌背后时←+轻P轻K同按
必杀技	
FLASH CHOP★	↓↘→+P
POWER BOMB	近敌时→↘↓↙←+P
BACK DROP	近敌背后时→↘↓↙←+P
AIR KNEE SMASH★	→↓↘+K
AIR STAND PIT★	↓储↑+K
SLASH ELBOW★	←储→+K
SPIRAL DDT	→↘↓↙←+K
SUPER ARTS	
HYPER BOMB	近敌时方向杆转一圈+P
BOOMERANG LAID	↓↘→↓↘→+P
STUN GUN HEAD BUTT	↓↘→↓↘→+P



热血小子

~ASEAN~

TARGET COMBO	近距离站立中P・回中站立重K 站立重P・→+重P 蹲下轻K・蹲下轻P 蹲下轻P・蹲下轻K 蹲下轻K・站立轻K 蹲下轻K・站立轻P 蹲下轻P・站立轻P 蹲下轻P・站立轻K
特殊技	
未有正式公布名称	→+重P
未有正式公布名称	→+重K
前转	↓↙←+P
必杀技	
SEAN TACKLE★	←↙↓↘→+按着P键不放
DRAGON SAMSH★	→↓↘+P
TORNADO★	↓↙←+K
龙尾脚★	↓↘→+K
SUPER ARTS	
波动 BURST	↓↘→↓↘→+P
升龙 CANNON	↓↘→↓↘→+P・P连打
HYPER TORNADO	↓↘→↓↘→+P



电脑生物

~NECRO~

TARGET COMBO	站立轻K・回中站立中P
特殊技	
ELBOW CANNON	↓或↘+重P
DRILL KICK	空中下要素方向+中K或重K
必杀技	
电磁 BLAST	→↓↘+P・P连打
TORNADO HOOK★	←↙↓↘→+P
FLYING VIPER★	↓↙←+P
SNAKE FANG	←↙↓↘→+K
RAISING COBRA★	↓↙←+K
SUPER ARTS	
超电磁 STORM	↓↘→↓↘→+P・P连打
SLAM DANCE	↓↘→↓↘→+P
ELECTRIC SNAKE	↓↘→↓↘→+P



高校生忍者

~伊吹 IBUKI~

TARGET COMBO	跳跃中重P・跳跃中→+中K 跳跃中轻P・跳跃中→+重P 跳跃中轻K・跳跃中→+中K 近距离站立轻P・站立中P(1 HIT)・站立重P 蹲下中P・蹲下重P 远距离站立轻P・远距离站立中P・→+轻K 近距离站立轻K・站立中K・站立重K 近距离站立重P・蹲下重K・回中站立重K 远距离站立中K・→+中K
特殊技	
扬面	→+中P
追里拳	远距离站立重P后再按重P
未有正式公布名称	→+轻K
头碎	→+中K
未有正式公布名称	←+中K
梵钟蹴	→+重K
翔猿	空中近敌时下要素以外方向+轻P轻K同按
必杀技	
苦无★	空中↓↘→+P
雷打	近敌时→↘↓↙←+P
首折★	←↙↓↘→+P
风斩★	→↓↘+K
旋★	↓↙←+K・K或↓+K
飞燕★	←↓↙+K
未有正式公布名称	→↓↘+P
未有正式公布名称	↓↘→+K
SUPER ARTS	
霞朱雀	空中↓↘→↓↘→+P・P连打
铠通	↓↘→↓↘→+P
暗时雨	↓↘→↓↘→+P



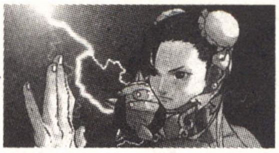
大地之战士
~ELENA~

TARGET COMBO	跳跃中轻 P・→＋中 K
特殊技	
HAND STAND KICK	→＋中 P
未有正式公布名称	→＋中 K
未有正式公布名称	←＋重 K
SLIDING	↘＋重 K
必杀技	
SCRATCH FOIL★	→↓↘＋K
LINO HORN★	←↙↓↘→＋K
MALLET SMASH★	→↘↓↙←＋P
SPING SIZE★	↓↙←＋K(能够连续输入三次)
LINK STILL★	←↓↙＋K
SUPER ARTS	
SPINNING BEAT	↓↘→↓↘→＋K
BRAVE DANCE	↓↘→↓↘→＋K
HEALING	↓↘→↓↘→＋P(发动后 PPP 同按中段回复)



拳法的达人
~豪鬼~

TARGET COMBO	站立中 P・回中站立重 P	
特殊技		
头盖破杀	→＋中 P	
天魔空刃脚	前方跳跃中↓＋中 K	
必杀技		
豪波动拳	↓↘→＋P	
斩空波动拳	空中↓↘→＋P	
灼热波动拳	→↘↓↙←＋P	
豪升龙拳	→↓↘＋P	
龙卷斩空脚	↓↙←＋K	
空中龙卷斩空脚	空中↓↙←＋K	
前转	←↙↓↘→＋K	
阿修罗闪空	(右方长距离移动)	→↓↘＋PP 同按
	(右方短距离移动)	→↓↘＋KK 同按
	(左方长距离移动)	←↓↙＋PP 同按
	(左方短距离移动)	←↓↙＋KK 同按
百鬼袭	→↓↘＋K	
	未有正式公布名称	没有追加输入指令
	未有正式公布名称	远距离百鬼袭下降中 K
	未有正式公布名称	远距离百鬼袭下降中 P
	未有正式公布名称	百鬼袭下降中近敌胸部时＋轻 P轻 K 同按
SUPER ARTS		
灭杀豪波动	↓↘→↓↘→＋P	
天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘→＋P	
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘→＋P	
灭杀豪螺旋	↓↘→↓↘→＋K(能于空中使用)	
瞬狱杀	SUPER ARTS GAUGE MAXIMUM 时轻 P・→・轻 K・重 P	



归来的女性格斗家
~春丽~

特殊技	
龙星落	空中近敌时下要素以外方向转 P＋轻 K 同按
未有正式公布名称	←＋中 P
未有正式公布名称	→＋中 K
未有正式公布名称	→＋重 K
踏住	跳跃中↓＋中 K
未有正式公布名称	↘＋重 K
必杀技	
百裂脚★	K 连打
气功拳★	←↙↓↘→＋P
SPINNING BIRD KICK★	↓储↑＋K
霸山蹴★	→↘↓↙←＋K
SUPER ARTS	
气功拳	↓↘→↓↘→＋P
凤翼扇	↓↘→↓↘→＋K
天星乱华	↓↘→↓↘→＋K

从前以蹲下中脚作为主轴的春丽，虽然在战斗风格上与以往有着很大的分别，不过共通的地方就是依然以长距离攻击（站立及蹲下重拳）控制近中距的范围，例如蹲下中脚或重拳 CANCEL 往重气功拳，便是在近接战中最有效的基本连续性攻击，加上轻盈的 LEAP ATTACK 和中段特殊技（→＋中 K），以及针对技后空隙或破绽的突进式 DASH 投技，令其构成轻快的战术效果。至于对空方面，春丽仍然是以站立中拳及重拳作为主导，而空对空方面，大可以使用前跳重拳或垂直重脚截击对手，不若对手使用空中 BLOCKING 对策的话，则以龙星落作为对处吧！

气功拳

前方突进式飞行的道具，至于当中最大的特征，莫过于其轻重攻击的特性分野，其中重气功拳虽然缺点是攻击距离较短，不过优点则是攻击起动时间够快，加上出招前后空隙也少，绝对适宜于连续技中使用。相反，轻气功拳的优点在于攻击距离较远，可是出招和收招的时间也同样地慢，安全性自然下降。

SPINNING BIRD KICK

与以往同样，SPINNING BIRD KICK 只要一旦击中对手，或是对手挡格也不会出现攻击后硬直的时间差，不过，假如对手蹲下回避，而令攻击出现落空的情况的话，空隙和破绽自然就会相对地增大。

霸山蹴

形式、攻击与旋圆蹴十分相似的中段技，其中两者最不同的地方，就是霸山蹴的动作相对较大，至于相同的地方，则是两者同样主要用于 CANCEL 下段技使用。

气功拳

◇储存数量……1 LEVEL

与以往同样，是非持有无敌时间的超必杀技，不过由于本身的攻击判定大，加上起动速度快，所以也是集对空、反击和连续技特性于一身的 SUPER ARTS。

凤翼扇

◇储存数量……2 LEVEL

近中距离突进技，同样是没有无敌时间的超必杀技，特点是起动速度高，因此适用于连续技或防御后反击之用。此外，凤翼扇的另一个特点，就是能够以 HIGH JUMP CANCEL 凤翼扇中最后一脚（注：本身不能 CANCEL），

作为追打浮空中的对手，所以使用时就可要注意！

天星乱华

◇**储存数量**……3 LEVEL

类似"神龙拳"式回转上升，然后再以霸山蹴落下（所以最后为中段）的超必杀技，虽然攻击范围方面稍为狭窄，但是由于持有极长的无敌时间，因此是对空或着防御后反击的专用技。



超硬派空手道少女

~ MAKOTO ~

特殊技	
未有正式公布名称	→＋轻 K
必杀技	
突进正拳突疾风★	↓↘→＋P(能够按着 P 键储劲，
	以及在储劲中按 K 键解除状态)
直上正拳突吹上★	→↓↘＋P
打下手刀(下风)★	↓↙←＋P
吊喉轮 唐草	→↘↓↙←＋K
闪空踵落 剑★	空中↓↙←＋K
SUPER ARTS	
正中线五段突	↓↘→↓↘→＋P
暴土佐波碎	↓↘→↓↘→＋K
丹田练气·攻之型	↓↘→↓↘→＋P

通常技攻击集中近蹴和多用途的 MAKOTO，表面看似行动能力缓慢，其实移动方面主要在于速度极高的 DASH 身上，加上虚实难辨的"突进正拳突疾风"及指令投"吊喉轮 唐草"，令其构成以静制动的基本战术。

突进正拳突 疾风

顾名思义，是为突进式的必杀技，特点是以攻击的轻重，确定必杀技的移动距离和速度，不过威力方面则相应不变，缺点是对手挡格以后，能够即时作出反击。此外，"突进正拳突 疾风"的另一个特点，就是能够利用持续输入按键来控制攻击的时间，其中储劲的时间越长，对手挡格后能够反击的机会也越细，而且在储劲的时间越长，对手挡格后能够反击的机会也越细，而且在储劲中输入脚键，更可以立即解除状态，作出其他行动，所以是 MAKOTO 主力型必杀技之一。

直上正拳突 吹上

如果说是对空技，倒不如说是针对跳往背后对手的必杀技罢了！虽然特点是威力大和气绝值高，但是速度方面则略为逊色。至于 EX 必杀技特性方面，最大特点就是能够向前方作出短距离移动，而且击中对手时，也可以立即利用 HIGH JUMP 加上"闪空踵落"作为追打攻击。

打下手刀(下风)

打下式手刀的中段技，起动速度方面并不算高，虽然攻击的轻重，是会影响必杀技的速度，可是能够将对手击至倒地的特性则依然不变。

吊喉轮 唐草

普通指令投，优点是起动速度快，而且击中对手时，能够目押连击通常技或"突进正拳突 疾风"，弥补攻击力低的缺点，如果可以适当地配合 DASH 突进使用，就更能解决投技判定范围狭窄的问题。

正中线五段突

◇**储存数量**……LEVEL

大威力连续攻击，气绝值高，能够 SUPER CANCEL（打下手刀"下风"）中使用。

暴土佐波碎

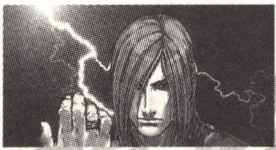
◇**储存数量**……2 LEVEL

类似"狂牙"的超必杀技，其中攻击的轻重，是会影响技攻击的角度，至于特点就是击中对手以后，能令其轰飞至空中，待落下时作出追打攻击。此外，自方在版边击中对手的时候，玩者亦可以利用 HIGH JUMP 尾追对手，以"中·闪空踵落 剑"攻击，然后于着地时再加上"中·直上正拳突 吹上"作为追打。

丹田练气·攻之型

◇**储存数量**……1 LEVEL

发动后，SUPER ARTS GAUGE 会转化成 TIME GAUGE，在发动时间完结之前，MAKOTO 除了攻击力会大大提升之外，普通攻击亦会相应变成防御不能技。



爱与恨之狭间

~ REMY ~

必杀技	
VERUTYU 之残光·OTTO★	←储→＋P
VERUTYU 之残光·BASS★	←储→＋K
MA·SHERRIES 之悲哀★	↓储↑＋K
脸色苍白 RUGURE★	↓↙←＋K
SUPER ARTS	
愤怒之 SHUPERUNOVA	↓↘→↓↘→＋P
VIERUJU 中安息	↓↘→↓↘→＋K
伤心之 NOKUTURUNU	↓↘→↓↘→＋K

储系型角色"REMY"，特点在于其两种特性的飞行道具和判定极强的对空技。在通常技性能方面，REMY 主力放在站立及蹲下中脚之上，如果能够适当地配合突进技"脸色苍白 RUGURE"交替使用，就可构成地上战中最主要的攻击。至于对空方面，通常技中比较推荐的为蹲下重拳，在击中对手的时候，可以作出各式各样的追打攻击，而且也是对策空中 BLOCKING 的有效技，所以实用性是相当高。

VERUTYU 之残光·OTTO&BASS

前方突进式的飞行道具，是为远距离战中的强力兵器，共分上段（OTTO）和下段（BASS）两种，优点是起动速度高和破绽空隙少，绝对适于连续技中使用。至于缺点方面，OTTO 的问题就是部分角色可以利用蹲下来回避，相反，BASS 则会令上方出现真空的状态，让对手有机可乘。EX 版本的"VERUTYU 之残光"，速度方面比普通的更高，而且在一定距离以后，攻击更会中途自动上下分裂，其中 OTTO 就是会由上段再分裂出下段，反之 BASS 则逆然。

MA·SHERRIES 之悲哀

与"SOMERSAULT KICK"十分相似的对空技，特点是斜上方向攻击判定极大，所以对于对地（轻攻击）或对空（中、重攻击）方面也具有很大的作用，不过亦由于对手可以利用空中 BLOCKING 对处，因此也不要过份信赖。至于 EX 必杀技则为两段攻击，持有无敌时间，能够针对使用空中 BLOCKING 的对手。

脸色苍白 RUGURE

活用于地上战之中的突进技，特点是对手挡格时，不容易露出反击的机会，其中与大部分必杀技同样，能够以攻击的轻重，作为决定技攻击的移动距离和速度。

愤怒之 SHUPERUNOVA

◇**储存数量**……2 LEVEL

强化型的"VERUTYU 之残光"，最大优点是出招前后空隙少，对手挡格以后也不容易直接作出反击，在对战的过程中是有效削减对手体力的招术，可以放心使用。但是由于部分角色在蹲下状态时不能全数击中，所以对于连续技方面有着一定的影响。

VIERUJU 中安息

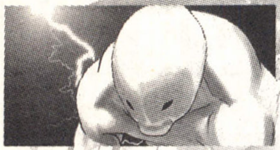
◇储存数量……2 LEVEL

安全性最高的超必杀技，重点是起动速度高和攻击威力大，加上持有无敌时间，因此是连续技或对空方面实用性最高的 SUPER ARTS。

伤心之 NOKUTURUNU

◇储存数量……1 LEVEL

"当身"性质的超必杀技，但凡能够 BLOCKING 的非飞行道具也可照单全收，弱点是落空时破绽奇大，或是对手使用离地型攻击时不能作出致命的一击。



白色杀戮机器

~TWELVE~

特殊技	
未有正式公布名称	空中→→
未有正式公布名称	↗↗
必杀技	
N. D. L. ★	↓↘→+P
A. X. E. ★	↓↙←+P·P 连打(能于空中使用)
D. R. A. ★	空中↓↙←+K
SUPER ARTS	
X. N. D. L.	↓↘→↓↘→+P
X. F. L. A. T.	空中↓↘→↓↘→+K
X. C. O. P. Y.	↓↘→↓↘→+P

突破一般角色常规的 TWELVE，除了拥有变幻自在的身躯之外，更持有空中滑翔的特异体质，令到 TWELVE 的行动和攻击变化，成为战斗最重要的部分。必杀技方面，虽然只仅有三招，但是由于 TWELVE 具有空中 DASH 及低空滑行等能力，加上占尽优势的空中通常技（重拳或中脚），以及连打必杀技 A.X.E. 再加上空中 BLOCKING，所以空中战就相对成为 TWELVE 攻击的主轴。

N. D. L.

远隔型打击技，共分轻、中、重三种距离，至于 EX 必杀技则会自动尾追对手，主要用于远距离突击和牵制，及截击刚起手使用飞行道具的对手。

A. X. E.

连打式多段技，可于地上或空中使用，其中攻击的轻重，能够影响技攻击及连打的威力，加上能于首段 SUPER CANCEL 在 SUPER ARTS，所以是连续技的主力攻击之一。

D. R. A.

突进下降的空中专用必杀技，持有中段技的特性，而且攻击的轻重，也会影响技攻击的下降角度和速度，当然攻击对手的打点越低，对手能够反击的机会也越细，所以如果可以适当地配合 A.X.E. 混杂使用，则会收到意想不到的效果。

X. N. D. L.

◇储存数量……2 LEVEL

强化型 N.D.L. 的超必杀技，能够 CANCEL 连击小技使用，不过由于硬直时间长，所以并不适合作为近距离之用，是为确认情况下的连续技专用攻击。

X. F. L. A. T.

◇储存数量……2 LEVEL

空中专用突进型超必杀技，其中攻击对手的位置不异（地上或空中），HIT 数和攻击力也不尽相同，主要用于 HIGH JUMP CANCEL 站立中脚后使用。

X. C. O. P. Y.

◇储存数量……1 LEVEL

发动后，SUPER ARTS GAUGE 会转化为 TIME GAUGE，在发动时间完结之前（约 25 秒），能够变成对手的模样，虽然攻击力方面会变得异常接近，但是需要消耗 SUPER ARTS GAUGE 量的技则一概不能使用。



谜之存在

~Q~

特殊技	
未有正式公布名称	↘+重 K
必杀技	
突进头部打击(暂称)★	←储→+P(能够按着键储劲)
突进入肢打击(暂称)★	←储→+K
高速度连续打击(暂称)★	↓↙←+P
捕获及痛恨打击(暂称)★	→↘↓↙←+K
SUPER ARTS	
突进及致死连续打击(暂称)	↓↘→↓↘→+P
腹部及后头部之痛打(暂称)	↓↘→↓↘→+P
爆发伴随打击与捕获(暂称)	↓↘→↓↘→+P 后↓↘→+P 或 K

以投技作为主导的角色"Q"，由于通常技起动速度低，所以各种攻击主要集中于力量方面及中间距的牵制。至于对空方面，Q 拥有仅次于 HUGO 的庞大身躯，所以使用站立中拳就已经足够对空截击对手。

突进头部打击（假）

突进打击技，其中以攻击的轻重，确定必杀技 的移动距离和速度，不过威力方面则相对不变，而且输入指令后按着键不放的话，更能转化成带有中段效果的攻击，所以使用时可要注意！

突进下肢打击（假）

同样是突进打击技，不过分别则在于主要攻击下半身部分（下段），其中以攻击的轻重，确定必杀技的移动距离和速度，缺点就是对手挡格以后，会出现极大的空隙和破绽，所以建议不宜多用，最好的方法则是混杂"突进头部打击（假）"，作为下中段二择使用。

高速度连续打击（假）

连续三次攻击，其中攻击的轻重，会影响攻击的位置和方向，例如轻和中攻击主要用于连续技方面，而重攻击则作为对空之用。

捕获及痛恨打击（假）

Q 的主力型指令投，能够一下子击飞对手至空中，作出各种空中追打攻击，其中必杀技是以攻击的轻重，来决定投掷对手落下的方向。

SUPER ARTS

突进及致死连续打击（假）

◇储存数量……2 LEVEL

强化型的"突进头部打击（假）和"突进下肢打击（假）和"突进下肢打击（假）"，能够作出三次上段及一次下段攻击，由于威力大和 SUPER ARTS GAUGE 储存速度高，所以实用性极高的 SUPER ARTS 之一。

腹部及后头部之痛打（假）

◇储存数量……1 LEVEL

攻击力强大的超必杀技，其中最后一击能够轰飞对手至空中，待落下时以"突进头部打击（假）"作为追打。

爆发伴随打击与捕获（假）

◇储存数量……1 LEVEL

发动后追加输入指令的打击系投技，其中 SUPER ARTS 发动以后，SUPER ARTS GAUGE 会转化成 TIME GAUGE，在发动时间完结之前作出无限制的攻击。

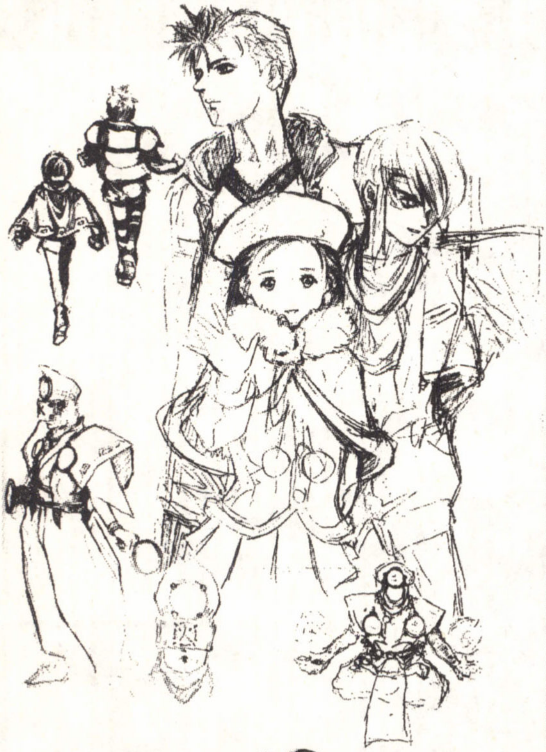
ARC KIDS

设定资料

VOL. 3

苍天之刃

著名街机角色背景资料完全公开！



STORY

公元2018年的东京，按照湾岸都市计划海被填平，东京湾建成了新的海岸线，扩展了“凤凰区”、“台场区”、“湾上区”以及人们的生活区。这个时代中，称为“ESP者”的超能力者引发了众多犯罪，而且缺乏与之对抗的方法，人们都“ESP犯罪”这一看不到的恐怖。

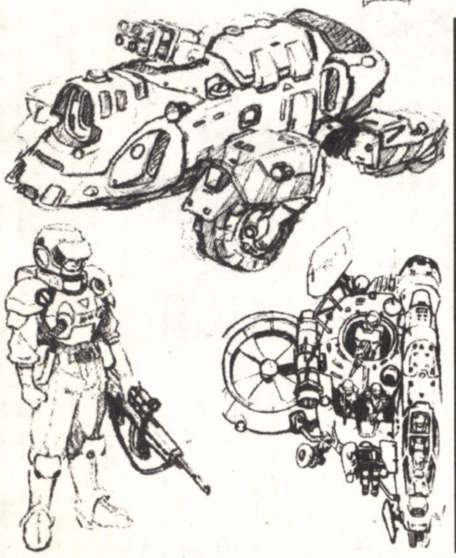
其中有一个称为“夜叉”的ESP者组成的犯罪组织，它深深潜入到经济和政治之中，其力量已可震撼世界，而且夜叉为了防止对抗力量的成长并扩大自己的规模，在城市中散下大网，用可探知ESP发出的“DRIVE波”的雷达找到他们，并使之加入。

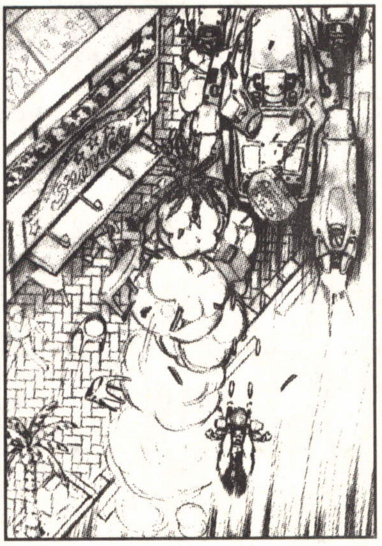
面对东京的现状，极少数阪神国际警察 在署内设立了ESP犯罪机关“JUDGE”。另一方面“夜叉”把自卫队置于属下称为“湾岸自卫队”，并保卫自己统治的首都一带。首都已被化为要塞了，但生活在这里的人却什么也不知道，像什么也没发生似的过着普通生活。

在东京凤凰高校上学的主人公相模裕介自小就是个ESP者，但由于这种天才能力带来的苦恼经历，使之决心绝不使用能力，所以没有被夜叉的搜查网发现，依旧过着平静的生活。

某日同学近江觉的ESP能力突然觉醒，不知不觉中连续使用了PK。不久探查出DRIVE波的夜叉侦探出现，并把觉带走了。出于幼时的经历，裕介解放出封印了10多年的能力，向夜叉发出挑战。

以前从未想过自己的力量如此惊人，目睹了“夜叉”和“JUDGE”的激烈战斗后，裕介认识到了重大而且深刻的状况……











相模裕介

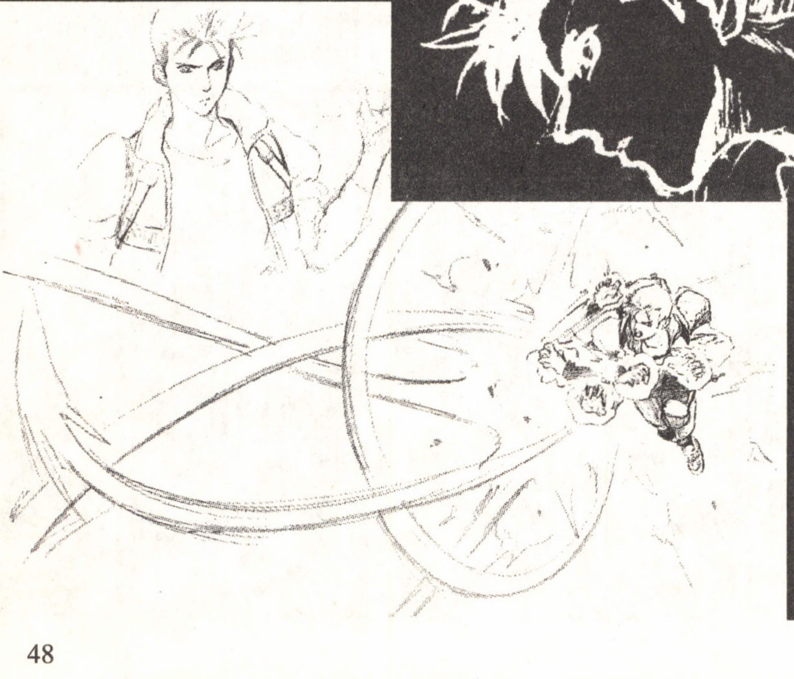
在凤凰高校上学，17岁，属于学校的芭蕾部。7岁时做为ESP者觉醒，之后不久父母双亡且死因不明。现为叔父夫妇收养，住在凤凰区，叔父强调过绝不可以使用超能力，他自己也不打算靠此力量生存，因而10年内未使用超能力，未与夜叉搜索者接触过，性格冷淡，不喜引人注意。正义感强，但对某些明显的事却常常不主动采取行动，自己也对自己有些不满。













ARC KIDS

S T A G E

12 月 24 日下午。结业式的活动练习中，裕介感觉到了什么，当他向上空看去时，目睹了学校房上的朋友身上发生的麻烦。裕介慌忙赶了过去，但看到的只是气息奄奄的“近江觉”和在周围施的人们。尽管对他们的行动心中充满反感，但裕介不能表示出任何反对的意见。长期以来的自我保护意识，使他一时无法采取任何行动。但是，当目睹了深受重伤的朋友和四处散乱的各种凶器后，裕介的感情终于暴发了，露出了 ESP 者的本性。与作为 ESP 者觉醒了的觉的对峙将不可避免，以后将发生什么呢？

S T O R Y









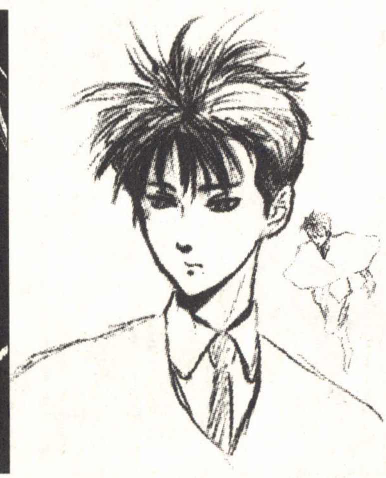


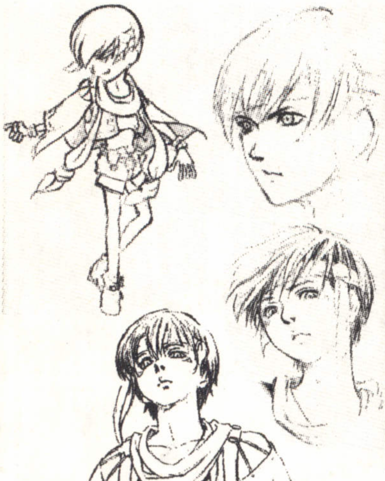


近江 觉

毫无起眼之处的平凡高中生，是主人公之一，也是相模裕介的同学。虽然两人相互感到了一些共通的特点，但关系并不特别好。圣诞夜结业式后，遭到坏朋友的暴力殴打，作为 ESP 者突然觉醒的他又被夜叉的侦察者带走。仿佛要释放出以前积压的感情，他进行无差别的攻击，就连善恶也不能判断了。之后被相模裕介打倒。从其肉体铠化后又觉醒的觉的样子中，人们可以感到其异样的悲哀！



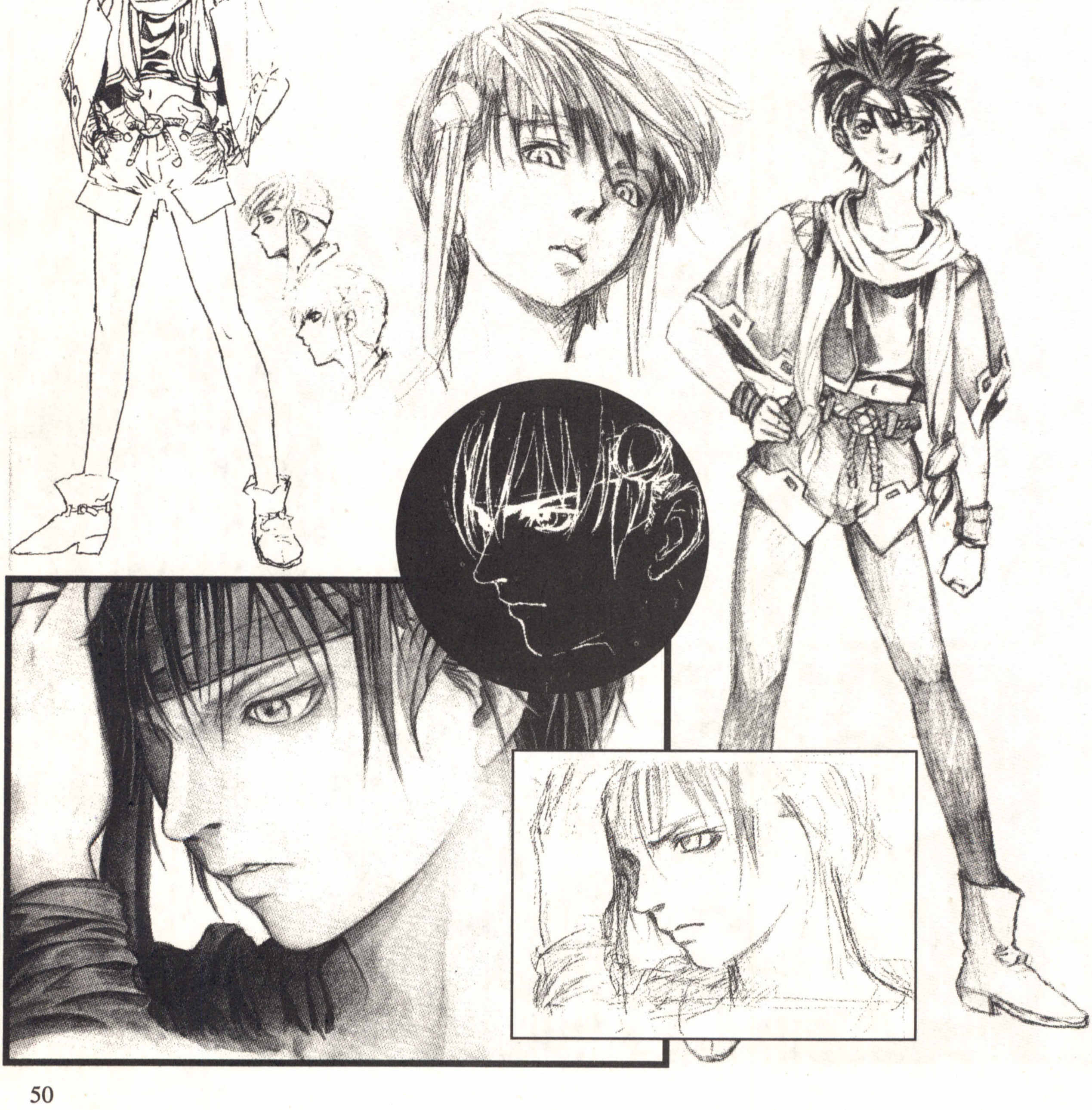




J－B 5th



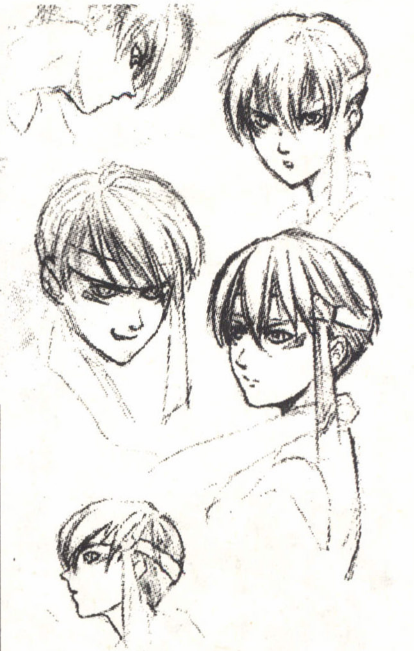
俄国ESP者养成组织培养的ESP武器。接受了俄政府"消灭夜叉"的命令，秘密进入日本。代号为"黑色彼得潘"。进入组织时儿时的记忆全被抹消，作为冷血杀人机器接受了洗脑。但他常为朦胧中出现的记忆而苦恼，具有反抗的自我意识性格。不喜欢自己想的事被别人知道，现年14岁。身高165cm，体重55kg，血型B型。



ARC KIDS













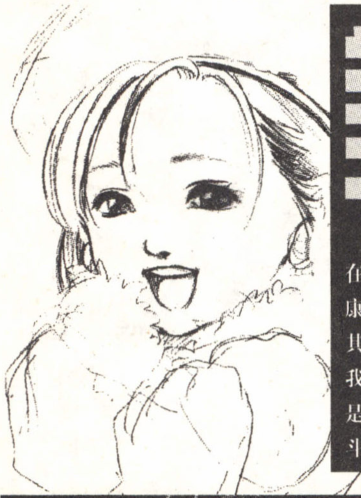




S T A G E

接受消灭夜叉命令的 J－B，得知夜叉干部将于圣诞夜进行演讲的情报，企图当场进行暗杀。圣诞的大街上，响着充满欺骗的夜叉的声明。知道真相却毫无办法的人们，在无意识中接受了它，仿佛同彩灯和气氛是一体的装饰一般，于是夜叉作为正当的政治团体被承认了。J－B 难以抑制的感情爆发了，用自己“杀人机器”的恐怖肉体冲向了夜叉干部。

S T O R Y



美作いろり



因出生时难产，在生命危险时觉醒，破坏母体后出生 之后在 JUDGE 的保护下与父母分居 由 JUDGE 精心培养，平时健康开朗从不怀疑周围的人，且不具有特殊能力，随着不断长大，其显露出来的力量使之十分恐惧和苦恼 感情激动时会失去自我，出现另一个自己，是二重人格者 外表看上去沉稳，但实际上是个调皮的女孩，现年 11 岁 京都出身，作为 JUDGE 的 ESP 战斗员进入首都 身高 138cm，体重 32kg，血型 A 型













ARC KIDS





S T A G E

感到日益增强的夜叉对东京攻击的危机感，JUDGE 大阪本部把自己精心训练出的美作いろり作为消灭夜叉的王牌派遣到该地区。与此同时，察觉到 JUDGE 行动的夜叉也显出本性，开始了连普通人也被卷入的大规模破坏工作。夜叉和属下的湾岸自卫队的攻击，使人们感到疑惑。在台场区的中心地区发动攻击的夜叉面前，出现了个可弹飞导弹的具有未知力量的少女，这就是赶赴战场的 11 岁 ESP 战斗员美作いろり。

S T O R Y



艾丽丝·克伦

本名不详，出生地不详。夜义总帅米丝卡拉的忠实手下。孤儿的她自小就无家可归，受其优秀才能和不幸境遇的吸引，妇人卡拉收养了她，并一同来到日本。因事故失去家庭，被悲伤的双亲舍弃，俄国 ESP 养成机关的样品，有许多关于她的传言，但知道真相的只有妇人卡拉。天生就几乎没有视力，因为感觉发达，可认知半径 20m 以内的所有东西并进行攻击，是夜义首屈一指的 ESP 者，也是卡拉精神上的女儿，但她在第 13 岁生日时自杀，原因不明。7 年后，具有克隆技术的夜义按卡拉的指示成功地再生了艾丽丝，并配属于总部之中。另一方面，艾丽斯本体的亡骸仍是当时的样子，被卡拉放在特别室内。





























妇人卡拉

本名小野卡拉。日本人和俄国人生下的混血。1998 年 4 月俄国未婚夫成为 ESP 犯罪的牺牲品，内心受伤的她发誓终生独身。不久自己也觉醒为 ESP，她发誓向软弱的社会复仇。出于经济力、国民性以及地下活动的便利，只身回到第二故乡"日本"，用其优秀的 ESP 能力组成了拥有众多 ESP 者的组织，创立了非法机关"夜叉"。之后在暗中展开政治工作，直至大规模扩张。对部下很有感情，但所有威胁自己、不服从的人，特别是 ESP 者都将被抹杀。她与"JUDGE"展开激烈战斗，为人具有两面性，一面是"小野卡拉"，一面是夜叉的总帅"米丝·卡拉"。外表是个高龄的老妇人，实际只有 40 岁。



REAL BOUT FATAL FURY 2 RB2 THE NEWCOMERS

角色专访 VOL. 3

李香绯

饿狼传说系列

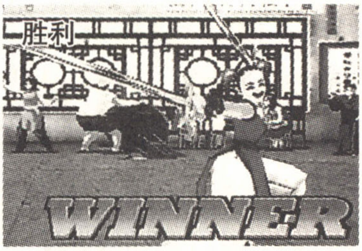
著名街机角色背景资料完全公开!



角色档案

最得意的运动：短距离跑
最重要的东西：朋友
讨厌的东西：礼仪作法
喜欢吃的食物：海老饺子
趣味：睡午觉
血型：B型
体重：45kg
身高：160cm
生日：5月25日
格斗流派：中国各种拳法
国藉：美国

姿态



▲这是胜利后的姿态，两手中的剑是从哪里取出的呢？



▲带有浓厚中国武术特色的习惯动作。



▲有点生气的样子，给人的感觉十分可爱。

必杀技



▲前转后用肘部向敌人攻击，出招比较慢。



▲威力强大，使用率高，缺点是不易与连续技组合。



▲威力强大的指令投技，战斗中十分实用。



▲拥有无敌时间，是值得信赖的对空技，因出招很快，所以可与连续技组合。



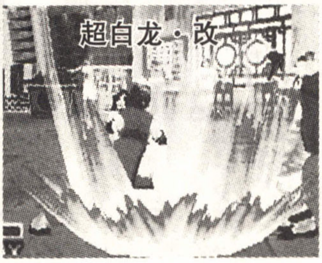
▲来源来中国的醉拳，醉态可掬的样子颇有特点，但如果对手出手攻击的话就会遭到反击。



▲类似于「体当」的攻击，很难令人想像一个十七岁的少女用这种攻击方式能有多大威力。



▲这是闪里肘皇的追加技，当闪里肘皇打中对手后，便可以用此招进行追打。



▲气势十分威猛，只要看准机会使用就可取得理想的效果。



▲威力强大的超必杀技，缺点是命中率较低。

衣装



▲这是李香绯在"饿狼传说 RB2"和"饿狼传说 3D 版"中的服装，带有明显的中国特色，发型也十分可爱。

关于李香绯的背景分析介绍！

从小格斗感就超群

香绯出生于美国南部，至今仍住在这块土地上。双亲和弟弟组成四人家庭，大家的关系都很好。

自幼就很调皮，家里人常把“像女孩子点就好了”这句话当成口头语，但香绯本身却一点也不在意。相反每年都要和要改变她的父母吵上好几架，无论多么生气、多么烦恼，香绯绝不会改变自己的风格，而这也是她的魅力之一。

香绯的家人和亲戚都擅长拳法，在这种环境下长大的香绯，自小就对拳法很有兴趣，并且很自然地在这方面表现出过人的才能。其实，这样一个阳刚气十足的环境也许正是她性格完全不像女孩子的原因所在。

开始真正学习拳法的香绯，在其不知足的性格影响下，不满足于一个流派，而是学习了众多拳法。无论是太极拳、螳螂拳、八极拳、少林拳还是心意六合拳，她都以惊人的速度学会并出色地掌握了要领。由此可以说，她天生就具有格斗家超凡出众的才能！

打工所在的白大人的店

每当香绯和父母吵架，就一定会转住在外叔祖（母亲大叔父）白大人的家中。因白大人的家和香绯家同处南方，过了一段时间头脑冷静下来，她就会再回来家去，所以有了这种情况父亲也不太担心。

出走的香绯在白大人经营的中国餐馆中，作为侍者兼保镖打工。香绯称白大人为“白叔父”，实际上白大人是当地中国人敬仰的大人物，而香绯出身的家也是著名的世家。



身为侍者的香绯受其性格影响，常常会打碎盘子什么的。但出于其超凡的反射神经，在盘子落地前就可将其抓住，所以店里完全没有损失。

另一方面，作为保镖，香绯一次也没让白吃的人逃走过，评价相当高。其能力现在都成为了一种标准，甚至举行了白吃后逃跑的活动以验证自己的实力。因此，白吃的挑战者也一直络绎不绝，这点让白大人十分迷惑。

香绯在店中很受欢迎，连别的店员也十分喜欢她。但由于她不同常人的食量，使得香绯看上去总像很饿的样子！

此外，大家应注意的是她平时穿的服装是白大人店中的制服，难道香绯总在打工中进行战斗吗？

香绯周围的环境

香绯实际上在年长的男性中是十分有人气的。这或许是因为其爽快，不加装饰的性格，被受生活重压的年长男性所接受，并且从她身上看到了一丝光明的缘故吧！

但相反，年长女性们却有各种担心，一个女孩子总是四处瞎逛，这实在让人放心不下，香绯常常会到很远的城市去，而且把新交的朋友带回来。因此不仅在当地，在很远的城中，李香绯的名字也渐渐流传开来！

对香绯来说重要的是“朋友”，而且无论是好朋友还是一般朋友都同样重要，所以朋友们也十分爱护他。

平时很豪爽的香绯，自己却没有什么野心，“只要现在快乐……”她完全不考虑将来的事情。也许日后谈了恋爱就会好一些了吧。

平时的香绯喜欢便于活动的服装，特别是喜欢古装。她的发型是自己每天梳成的，在比赛中可看到她发现自己发型乱了的镜头，这点倒很像个女孩子。



香绯不喜欢穿女孩子式的服装，以前其家人曾试过几次，不过都以失败告终了，真遗憾！

ONE POINT LESSON
中国武术

中国武术目前已享誉国际，但外国人对它的了解大部分是来自影视作品。

中国武术起源几千年前，在14世纪和20世纪初有了重大的发展。其种类十分众多，大致有200～300种。特点在于以巧妙的变化为主，具有很强的观赏性。

日本武术与中国武术之间有着十分密切的联系，日本的许多流派都受到中国武术思想的影响。随着中日两国关系的发展，中国武术近一步得到日本人民的喜爱，现在练习太极拳和八卦掌的日本人十分众多。

目前国际方面有着亚洲武术联盟（WFA）这样的组织，在东京和北京都有该组织本部。在亚运会中，武术已被列为正式的比赛项目，由此可见中国武术已得到了极大的普及与认可。

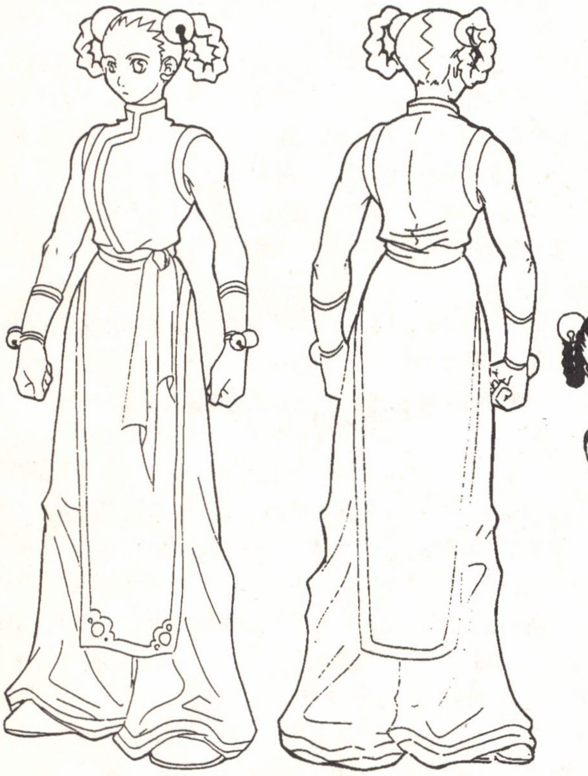
过去电子游戏中的中国选手其身手多与电影中的李小龙近似，但随着对中国武术的认识的加深，具有更纯正中国武术身手的角色大量涌现，此次我们介绍的李香绯便是其中的代表。

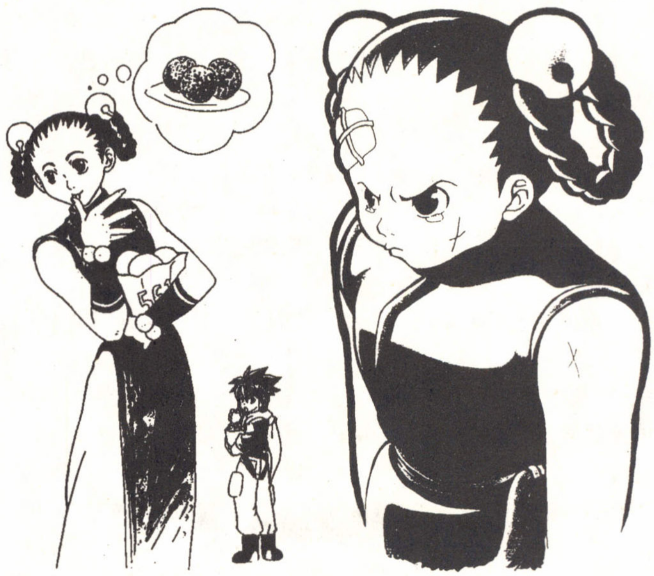
李香绯的设定资料!

设计者的采访

香绯是个开朗健康的人物,负责制作的我们在制作时也很。有机会的话,还想再对其加以完善。

总之,请多关照爱护小香绯!





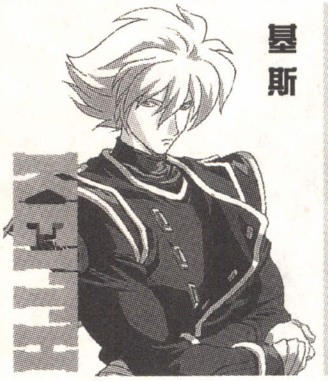


播片欣赏 VOL. 6

超能力大战 2012

游 戏 中 经 典 片 段 的 欣 赏 ！

新生诺雅



基斯

出于思想不同，虽是朋友，基斯和BURN仍在战斗，在与BURN的死斗中，地下诺雅要塞发生爆炸。在瓦砾中确认保存住自己的身体，但救他的竟是……。

之后基斯舍去统帅之职从外表舞消失了。但由于卡迪斯的背叛，为了不让“新诺雅”面临分解，基斯再次就任统帅之位。为给2年前的信念之战画上休止符，BURN也再次醒来……

◎中间 DEMO



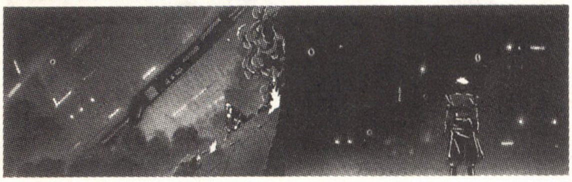
基斯：“BURN……”
BURN：“基斯……我以前怎么了?”
基斯：“你一直在睡，两年了！”
BURN：“睡觉?两年!?”
基斯：“是的，你醒了！为了与我决战……”
BURN：“什么?你仍在说创立理想乡这种傻话！”
基斯：“BURN！为什么你不理解！这是我们生存的唯一手段！?
BURN：“行了，我知道！好吧，如你所愿，在这儿决断吧！”

◎ENDING DEMO



◀基斯：“BURN……BURN！为什么不理解我?”

▼“BURN……难道……我的未来中没有你吗?BURN……看吧……，我决不放弃……决不……”



自由战士



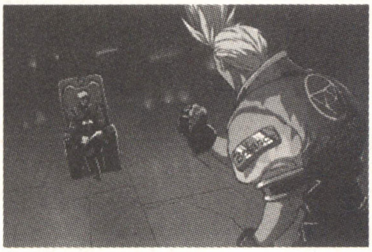
本恩

当时还是学生的BURN，得知好友基斯为征服世界而组成了超能力集团。基斯否定了BURN的理想，于是与基斯变为敌对。但在与基斯的决战中，基斯所在的诺雅地下要塞突然发生爆炸。

基斯进入长眠中。两年后，基斯率领新生诺雅。“能够阻止他的只有我！”BURN在沉睡中想到。

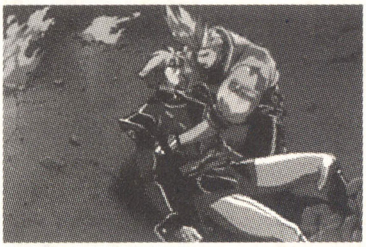
再一次，信念的最终决战开始……

◎中间 DEMO



基斯?：“我在等，BURN，你睡了……”
BURN：“基斯！你仍在继续这种事！醒过来吧！”
基斯：“该清醒的是你，BURN。共同创造超能力战士的未来吧！”
BURN：“我说过，基斯！你要我来拯救！”

◎ENDING DEMO





BURN：“基斯！振作一点，基斯！”
基斯：“等你……BURN！我等你来……”
BURN：“……”
基斯：“BURN……我……”
BURN：“……你做了个恶梦！”
基斯：“BURN，答应我吧！”
BURN：“傻瓜！没什么答应不答应的，我们不是朋友吗?”
基斯：“BURN……谢谢！像从前那样……”
BURN：“……！”
BURN：“基斯！！留下我一人就走吗?睁开眼！”

自由战士



迈特

攻击超能力者的少年，迈特。他的敌人不是军队也不是诺雅。唯一的目的就是与所有超能力者战斗，他只为这个愿望才展开行动。

迈特的过去全都没有了，有的只是迈特这个名字以及曾经在自己重伤倒地时出手相救的巴蒂。

但是，迈特作为超能力者猎手的宿命，却引导着他夺走了巴蒂的生命。

……………………

◎中间 DEMO



WONG："你来了……。等你很久了。"

迈特："为什么知道我的事情？"

WONG："超越时空的震动使记忆消失了！"

迈特："时空……什么意思？"

WONG："你是军队开发研究的生体武器——超能力者猎手之一，你从未来而来。"

迈特："我……来自未来！？"

WONG："你来到这个时代，是创造主——我的失误。不过请放心，这个时代的混乱马上将被改正。"



迈特："杀了我吗？没那么简单！我残存的记忆中最重要的命令就是攻击你……"

WONG："真的？你剩下的只有一点时间了，能办得到吗？"

◎ENDING DEMO



WONG："混蛋！未来……历史改变！这不可能！？"

迈特："未来不只是一种，WONG，你完蛋了!!!"

WONG："我……!!!"

迈特："结束了，一切都结束了……"

迈特："被 WONG 捉住的你，是因要创造我这种生体武器而强行带来的……要解决这件事也只有让自己消失！你这么想才求我杀了你！"

迈特："我不过是迈特的克隆体，但由你所生是不可改变的……我不可能杀了你，所以我的记忆被封锁……现在我全想起来了……迈特……不……妈妈！"





军方战士



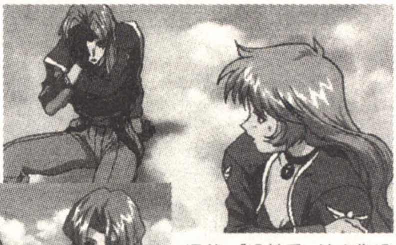
艾米丽奥

卷入诺雅地下要塞爆炸的艾米丽奥被军队捉获，后来被关闭在超能力者研究所之中。然而，理查德·王伸出了救援之手。从此之后，他成为王的手下。

两年后，艾米丽奥率领着军方的超能力者部队，展开了行动。

他的目的到底是什么呢？现在，艾米丽奥只喜欢破坏，其可怕的超能力也渐渐觉醒了……

◎中间 DEMO



艾米丽奥："这儿……？我怎么了……"

温蒂："艾米丽奥……好了……恢复了！"

艾米丽奥："温蒂！？那个伤……"



温蒂："没关系，这点伤没什么。"

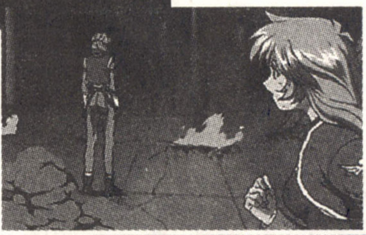
艾米丽奥："是为了我才受伤的吗？到底发生了什么事情……"

◎ENDING DEMO



艾米丽奥："无你怎么否定我都是没有用的！因为我就是你自己。我们之间是不可分割的，你无法消灭我！"

艾米丽奥："胡说！我和你不同！……我……我……!!"



温蒂："艾米丽奥……艾米丽奥！好了……没事了……我们一起走吧……艾米丽奥……"



新生诺雅



卡罗

数年前被囚于超人研究所的卡罗与妹妹蕾茜娜一起被基斯所救，为了再次创建理想乡，作为基斯的代言者聚集同志。

但是，由于同胞卡迪斯的背叛，同志间产生了不信任，新生诺雅面临分解的危机。

在卡罗面前意外地出现了新生诺雅的统帅基斯，他真是还是那个基斯吗？是他制造的影武者吗？陷入绝境的卡罗面临最后的抉择。

◎中间 DEMO



卡罗："妹妹……蕾茜娜死了……"

基斯："是吗？"

卡罗："在等你再次站起时，我们与王战斗并且胜利了。但是，其代价也太大了……这就是的未来吗？回答我，基斯。为了超能力者的未来，具有坚强意志的指导者是不可缺的。但是今天从你的身上却一点也感觉不到……你到底是谁？以前的基斯去哪里了!？"

基斯："我了解你的心情。但是我今天将要做的事仍不会改变。"

卡罗："!？——太遗憾了。那么今后我将做为诺雅的领导，指挥同胞前进。怎么样，基斯。"



基斯："等等，卡罗！"

卡罗："现在还有什么可说的，我对你已没有可说的了。"

基斯："愚蠢……又要重演同样的过去吗？"

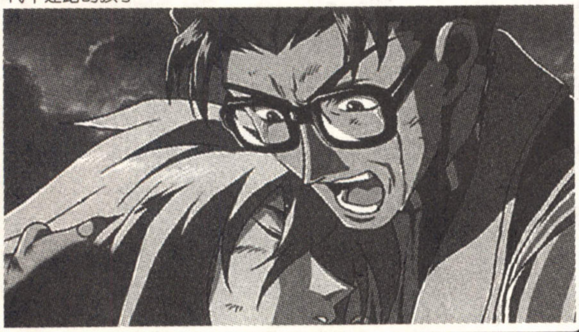
◎ENDING DEMO



卡罗："基斯……基斯！为什么……为什么这样……你救了我们兄妹时，我想……终于……我们超能力者期待的人出现了！你会带我们去理想乡的……我相信！"

卡罗："两年前你说……现在是我们站起来的时候了！我们战斗……我们战斗在理想下……结果就是这样吗？那些话……是幻想吗！？为什么会这样？！我们不是被选中的人吗！？"

卡罗："我不明白！告诉我！到底我们哪里不同？这样下去……永远是在时代中迷路的孩子……"



军方战士



王

开发完战斗武器的 WONG 的下一个野心，是使人类变为超能力者的"人工超能力计划"。在讨厌人体实验的基斯手下没有完成野心，于是做为引渡诺雅的同志的条件，与军方建立了联系。按下诺雅本部的破坏键并成为军方超能力战士部队司令官的 WONG，为达成大的野心，按计划进行着工作。

但是干扰他的是新生诺雅以及超能力猎手里高野。为了抹杀一切，统治者 WONG 出动了。

◎中间 DEMO



WONG："好久不见了，基斯。还是在那场爆炸中活下来了……"

基斯："两年前……与 BURN 战斗突然发生爆炸，我与他的战斗，常常受你干扰。"



WONG："啊，没什么奇怪的，这是我为让战斗更精彩所做的演出！"

基斯："我还活着，是不是你的什么计算失误？"

WONG："产生错误就要改正，要尽早……"

基斯："已看透你的手段了，死心吧，WONG！"

WONG："不，要完蛋的是你。不久胜负也将决出，垮台吧！"

◎ENDING DEMO



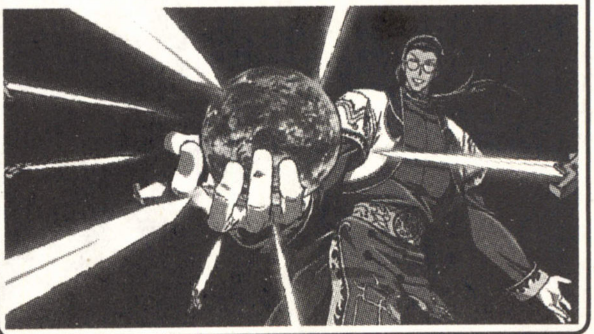
基斯："你……这种力量……!!"

WONG："吃惊吧！没什么奇怪的！用超能力者进行测试完成了增幅装置，我的超能力已上升到以前所不能比拟的地步了。"

基斯："你……WONG！"

WONG："基斯，你的计划是空中楼阁，不过是笔上谈兵。到了地狱之后，继续完成你的梦吧。"

WONG："在这个世界的历史中刻下的只能是我的名字。前进还是后退，全靠我的意志……时间呀，为我理查德·WONG 运转吧！"



新生诺雅



军方用来对付超能力者的王牌凯斯对将妻女逼死的基斯怀恨在心，所以他没有变为纯粹的机械。

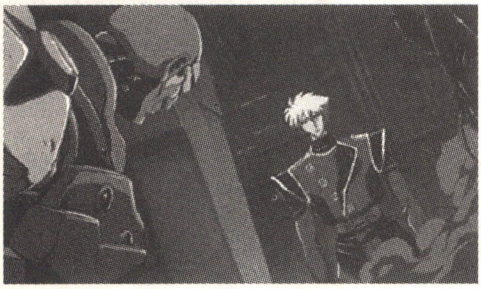
但是由于电脑中不能有的感情与机械身体产生拒绝反应，他变得无法行动。凯斯被旧诺雅收藏起来。

后来，新生诺雅和卡罗将他作为对抗军队的武器而使之复活，凯斯全部数据都被抹消并定名为α，他成为了新的武器。

◎中间 DEMO



凯斯："基斯！基——斯——我找到你了！"



基斯："自己找回记忆了吗？"

凯斯："基斯……为了报蒂娜和夏丽尔的仇……我要杀了你！"

◎ENDING DEMO



军人 1："知道吗？凯斯回来了！"

军人 2："凯斯？是那个超人吗？两年前出击后就去向不明了吧？"

军人 1："啊……他什么也不记得了！"

军人 2："你怎么了？这是小道消息吧。"

军人 1："被他救过命，否则就活不到现在了。"



女性："哎，等等！"

凯斯："不要紧吧？"

少女："痛……"

凯斯："受伤了，要小心呀！"



少女："嗯！"

女性："蒂娜！没关系吧？"

少女："嗯，妈妈。"

女姓："真是的！稳着点！"

少女："妈妈，那个警察是机器人！"

凯斯："蒂娜……"

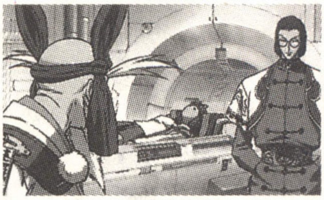
自由战士



里高野的退魔师玄信。他曾经认为超能力是邪恶的，并且把在世上消灭超能力者作为自己的任务，由此他成为"六道玄真"中最出色的弟子。

结束退魔工作后，出现在回到总本山的玄信面前的却是被全灭的里高野。"消灭里高野的是超能力者！"听到断气前弟子的话后，玄信又开始了复仇之旅……

◎中间 DEMO

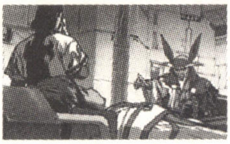


玄信："叶！"

WONG："呀，来迟了一步……"

玄信："叶！你对叶干了什么！？"

WONG："毕竟是里高野支持并选择出的人——神妃，她可是我研究的好素材，对不起了！"



玄信："你说什么？"

WONG："这个女孩已没用了，请带回去吧！"

玄信："不能容忍……你的背后可看到罗候星的光——扰乱敌人世的邪恶之影。我现在就要消灭你！！"

◎ENDING DEMO





菜："啊，玄……信……"

玄信："叶，真可怜，我不会让你这么死去的！能够引导这个乱世上的人的，就只有神妃叶了！为此，我不惜付出任何代价……"

叶："干什么……玄信……"



玄信："再见了——"

叶："玄信……相信我吧，你的生命决不会浪费……我一定会再建里高野！"

军方战士



卡迪斯是个只相信自己的人。

属于新诺雅的他，背叛了同胞并成为佣兵。也正是由于他的这一行动，导致了诺雅的最终失败。

对他来说，什么都无所谓！无论做什么事都是按照自己当时心情所定。

卡罗的思想和WONG的野心他都不想知道，他的战斗不过是一场游戏。

……………………

◎中间 DEMO

卡罗："你……要干什么……"

卡迪斯："好久不见！基斯也被我收拾了。"

卡罗："不可原谅……不可原谅！背叛同伴、杀死妹妹，还对基斯下手……"



卡迪斯："背叛？这算什么？"

卡罗："装蒜！你为了WONG出卖了诺雅的同志！"

卡迪斯："与其在诺雅还不如跟着WONG。傻瓜！说情就不谈了！来战斗吧！"



◎ENDING DEMO

卡迪斯："哈哈哈！全是不会生存的笨家伙！哟！就这样吧……看吧，卡罗，基斯！

卡迪斯："这一带已没有我游戏的对手了……"

卡迪斯："嗯，下面去哪儿呢？哈哈哈！"







新生诺雅



为了创立理想乡而赌上自己生命战斗的新生诺雅女战士蕾茜娜，但她真正的理由是为了哥哥。诺雅被破坏后，在受到军队的超能力战士部队追击的同时，她和同志们聚集起来并支持卡罗。经过两年，终于新诺雅诞生了，但因为卡迪斯的背叛又再次面临分裂的危机。蕾茜娜看到哥哥苦恼的样子，为了打倒WONG，单身闯人军方超能力战士部队的本部。

◎中间 DEMO



蕾茜娜："哥哥！骗人？睁开眼！畜牲……畜牲！到底是谁？"

???："哈哈哈 ……"

蕾茜娜："你……"

卡迪斯："啊，晚了一步吧？卡罗这家伙至死还叫着你的名字。美丽的兄妹之爱呀！"



蕾茜娜："卡迪斯……不能允许！不能允许你的存在！一根毛也不能剩！全部都要烧光！"

卡迪斯："好啊，让你高兴高兴！"

◎ENDING DEMO

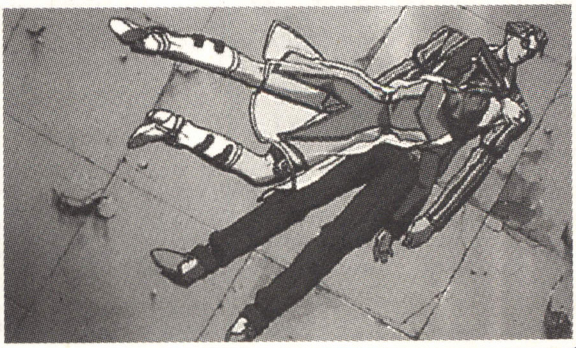
蕾茜娜："报仇了！哥哥……"

蕾茜娜："啊……"

卡迪斯："哈哈哈 ……兄妹情深……在那个世上生活吧！啊……"

蕾茜娜："今后……可以永远在一起了……哥哥……"







温迪

自由战士

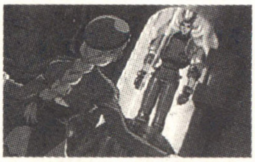
◎中间 DEMO

WENDY:"觉悟了吗?WONG!"
WONG:"哼……呵呵……"
WENDY:"有什么好笑的,WONG!"
WONG:"你在找 BURN 吧?"
WENDY:"BURN……知道 BURN 在哪吗?"
WONG:"他……在基斯那里,你也找不回他……"
WENDY:"基斯……为什么要救他?"
WONG:"哼……啊!"
WENDY:"BURN……等着,我来了!"

诺雅本部爆炸后,WENDY 和 BURN、艾米丽奥分手了。在爆炸的火焰中消失的自称索尼娅的女性是姐姐吗?为了寻找答案,她只身进行着战斗。

干扰她前进的是新生诺雅的追兵和超能力者猎手迈特。不久,被洗脑后做为军队刺客的艾米丽奥出现了。此外,她心中萌生的对 BURN 的思念也迎来了结局。

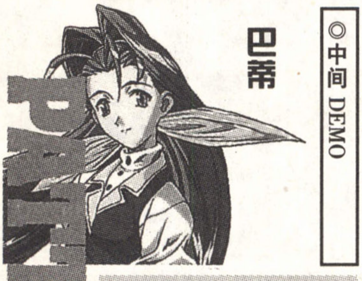
◎ENDING DEMO







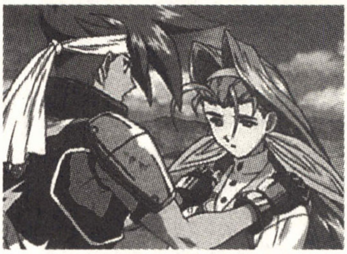
WENDY:"BURN!终于见到你了!我……我……艾米丽奥、BUEN,日后我该怎么办?求求你,说话!睁开眼,BURN!别让我一个人……BURN!!"
BURN:"WENDY……我……"
WENDY:"BURN!BURN……"
BURN:"啊,怎么了……哭什么……你……"
WENDY:"傻瓜,让人这么担心还开玩笑!"
WENDY:"艾米丽奥……我……世上还会出现你这样的牺牲者……看吧,艾米丽奥……"



巴蒂

自由战士

◎中间 DEMO



巴蒂:"我的力量……伤人了……"
迈特:"怎么了,巴蒂?这不是以前的你……"
巴蒂:"迈特……不同了吧?我的能力也是杀人的东西吗?"
迈特:"不应该吗?别想傻事了。你的妈妈,用那种声音救了许多人吧?"
巴蒂:"谢谢,迈特。是的,不过……为什么妈妈被杀了……是谁?!"
迈特:"诺雅的统帅基斯……他也许知道经过……"
巴蒂:"基斯?"
迈特:"我要去诺雅,去找基斯问个究竟。"
巴蒂:"我也去!"
迈特:"不,巴蒂!你在这儿等着。"
巴蒂:"我不要紧的,走吧,迈特!"

声音具有不思议之力的巴蒂,她的儿歌可让幼儿停止哭泣,体贴的话语可让病人恢复健康。为了寻找失踪的母亲外出旅行,但发现其力量的军队和新生诺雅也伸出了手。巴蒂面前出现了超能力者猎手迈特,对立的两人间产生了不可思议的友情。在与迈特的共同行动中得知母亲已被杀死,为了探明真相,她决心参加战斗。

◎ENDING DEMO

1 年后

巴蒂:"妈妈……过了一年了。我现在为了把 1 年前没说的事告诉他,要去旅行了。现在……现在的我会更直接的把心情表达出来。"
巴蒂:"我明白了,迈特还活着……在同一片天空下,所以不要担心……妈妈!"
WONG:"哈哈哈,不担心,马上就会见到了……呵呵……"





巴蒂

军方战士

◎中间 DEMO

卡迪斯:"打倒了诺雅的蕾茜娜和卡罗吧!"
刹那:"别提诺雅的超能力者了……卡迪斯,你可不同,从没让我失望过。"
卡迪斯:"啊?"
刹那:"很早以前就想决斗了,卡迪斯。你和我,谁更强呢?"
卡迪斯:"哈哈!竟说出这么话来。战斗吧,刹那!"
刹那:"别小看了我!"
卡迪斯:"无所谓,来试试吧!"



过着一天天受父亲虐待日子的刹那离开了家,后来成为掌握巨大权力的军队的一名士兵,但等待他的是仍未改变的欺侮。

讨厌这种生活的他,听到 WONG 的超能力者计划后,志愿成为实验体,作为肉体交换得到惊人的力量。他对人类的敌对之心不断燃烧着,不久就对准了同伴卡迪斯和创造者 WONG。

◎ENDING DEMO

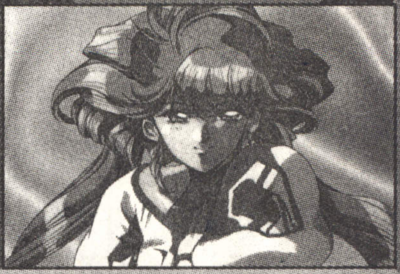


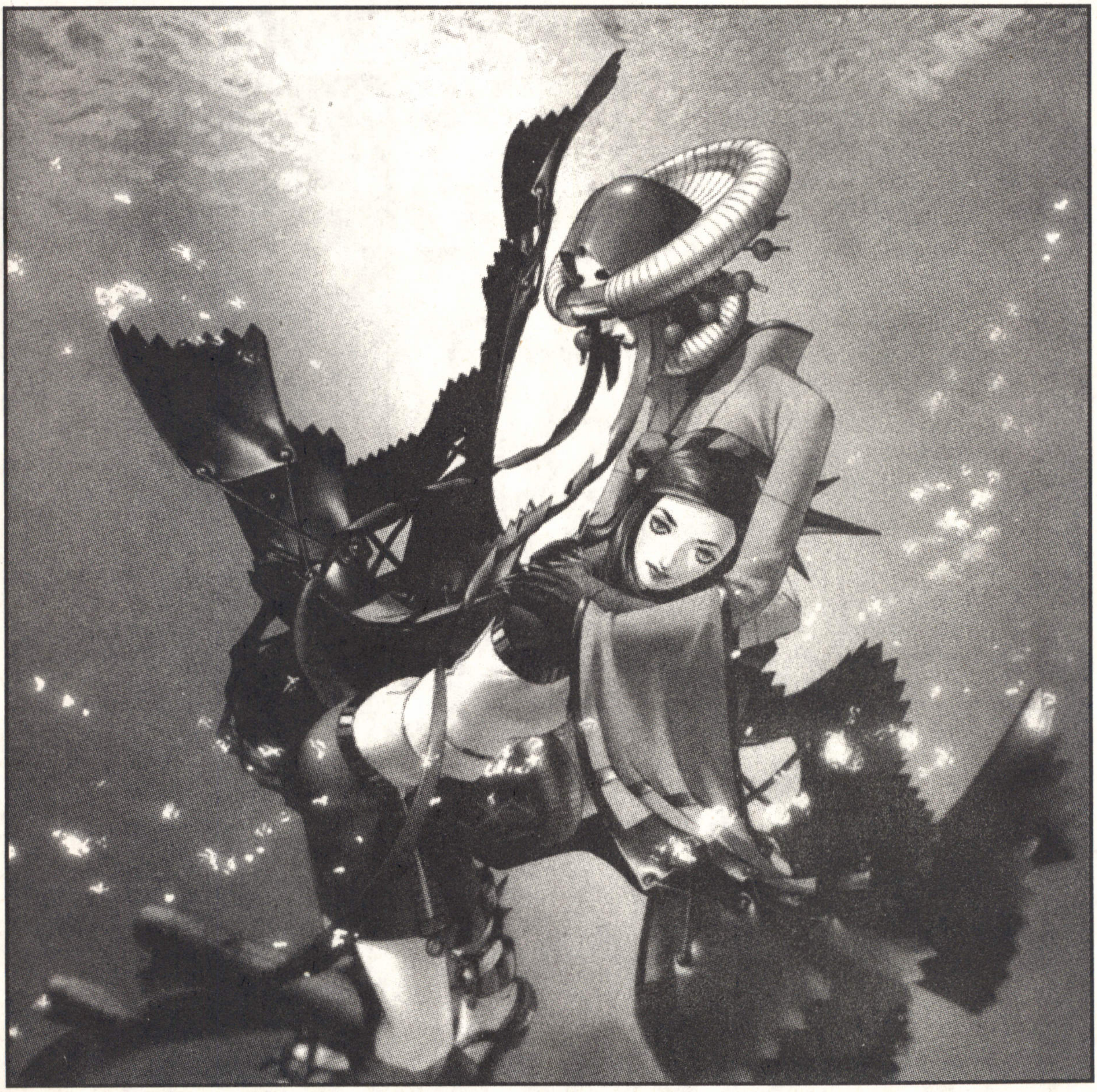
刹那:"感谢你,WONG……这种力量太棒了!我终于和低等生物人类的身份告别了!"
刹那:"超过你了!"
WONG:"时间将尽了……你的寿命这么短,连我也没计算到……取到好的数据,多亏了你,下一个作品将是完美的……哼哼……"



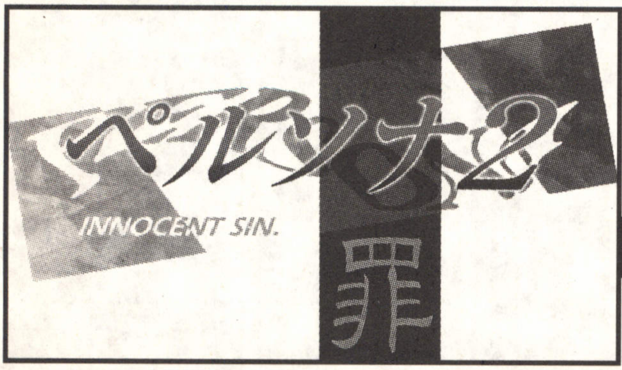
电子游戏广场

完全攻略





收录热销游戏的最快攻略！



女神异闻录 2 ~罪~

完全攻略

机种:PS　厂商:ATLUS　类型:RPG
发售日:1999 年 6 月 24 日

《女神异闻录 2 ~ 罪 ~》故事背景



本故事的舞台,是位于人口达 128 万的政令指定都市“珠闲留市”,而这里的莲华台则主角所就读七姐妹学园的所在地。被能称为“SEVENS”的七姐妹学园,只要持有这学校的校章或象征在街上走动,顿时会产生出一种其他学生并没有的优越感。

不过,不知从那时起街上便广泛流传着“SEVENS 的象征”是“被诅咒的纹章”,附在身上的话便会遭到容貌破坏之结果”,随之而来的是一个又一个传闻变成真实的奇妙现象。

与此同时,拥有 PERSONA 这种召唤另一种人格之能力的主角等人,为了向肩负着的宿命挑战而追查各种发生了的事件,而逐渐地发现传闻与事件之间的关系。

停止了的时间又再流动……

人物相关图

游戏中主要登场人物关系示意图



舞台

珠闲留市6个地区简要介绍

珠闲留市共有5个地区，故事首先在莲花台的七姐妹学园开始，随着剧情的深入，另外4个地区会逐渐出现。

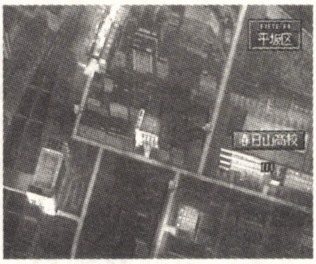
莲华台



从七姐妹学园内奇病的发生开始了本游戏的序章。

1:七姐妹学园
2:本丸公园
3:岩户山
4:アラヤ神社
5:シルバーマン邸
6:ロータス
武器屋、防具屋、治愈屋、药局、召唤场所
游戏后期增加场所:无

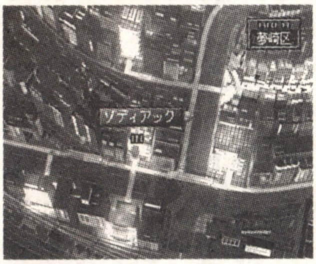
平坂区



以荣吉的母校春日山高校为主，在这里游戏的许多重要人物会陆续登场。

1:春日山高校
2:坂上大楼
3:スマイル平坂
3:スマル・リズン
4:カメヤ横丁
武器屋（拉面馆）、防具屋、寿司店、治愈屋、药局、葛叶探侦事务所、召唤场所
游戏后期增加场所:宝瓶宫

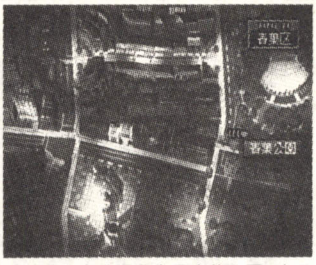
梦崎区



拥有从多娱乐设施的地区，其中ムー大陆内有许多珍贵的道具出售。

1:GOLD
2:ゾテイアック
3:バチンコ·シルバー
4:ギガ·マツヨ
5:ムー大陆
6:梦崎ヤンター街
武器屋、防具屋、治愈屋、饭馆、药局、召唤场所
游戏后期增加场所:天蝎宫

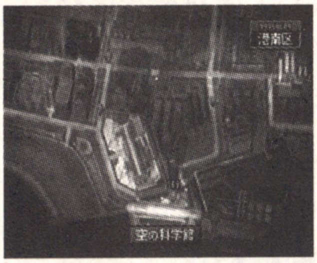
青叶区



青叶区中有珠闲留市最大的公园，在公园内部是豪华的野外音乐堂。

1:青叶公园
2:珠闲留 TV
3:キスメットト出版
4:青叶消防署
5:青叶通り
武器屋、防具屋，治愈屋、网吧、药局、召唤场所
游戏后期增加场所:狮子座

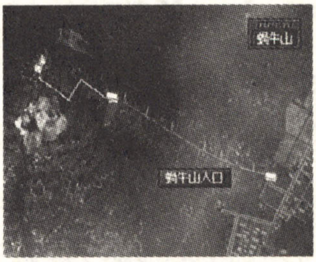
港南区



位于海滨附近港南区隐藏着许多秘密，其中废工场是后期攻略的重点。

1:港南警案置
2:ルナバレス港南
3:惠比寿海岸
4:シーサイトモール
5:空の科学馆
6: 废工场、武器屋、防具屋、治愈屋、占卜屋、药局、召唤场所
游戏后期增加场所:金牛官

蜗牛山



由于此地是情节强制出现的场所，因此他会随情节的进行而消失。

1:蜗牛山入口
2:豪杰寺
3:カラコル
4:缆车道

游戏后期增加场所：玩者在攻略完カラコル后，此地区会自动在地图上消失

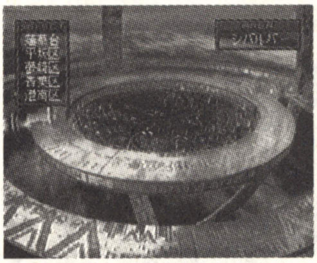
珠闲留全图



游戏进入中后期前的珠闲留市全图，蜗牛山地区只会在情节中出现。

1:莲华台
2:平坂区
3:梦崎区
4:青叶区
5:港南区
6:蜗牛山
以莲花台为中心，四个区分东西南北分布

シバルバー



成为空中都市后的珠闲留市全图，但只是原城市的一部分。

1:莲华台
2:平坂区
3:梦崎区
4:青叶区
5:港南区
在情节进行到カラコル之后，珠闲留市会随着巨大的祭坛升起成为空中都市

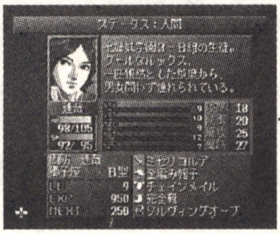
以 PERSONA 为战斗核心 发动

游戏中五位角色的能力便是 PERSONA，如果没有了这个能力他们便和普通人没有什么分别，因此 PERSONA 的育成便成为游戏的重点。

降魔 = PERSONA 的能力 + 角色的个人能力

每位角色都分别有两种能力，战斗中升级只能提升他们在普通人时的能力，而 PERSONA 则是靠角色升级后可以召唤的召唤兽所持有的能力，也就是说角色的个人能力越高，他所能召唤的 PERSONA 能力越强。

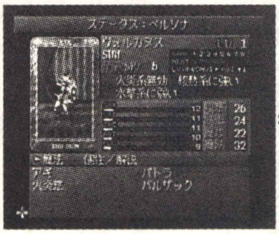
普通人时的能力



▲与普通的 RPG 游戏一样，角色的各种能力随等级和装备而变化。

\+

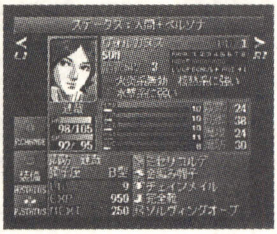
PERSONA 的能力



▲不同的 PERSONA 所持有的能力几乎都不一样。

=

二者相加后的平均值

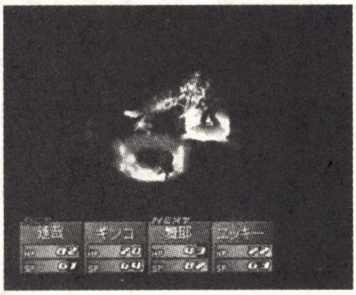


▲当两者合二为一之后所显示的数值要比角色普通人时的能力高。

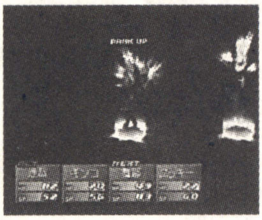
在战斗中发动 PERSONA 使它尽快达到第八阶段

由于同种 PERSONA 之间是没有 LV. 的设定，划分他们强弱的是 RANK 数，在战斗中不断使用魔法会使他们逐渐积累经验值，当经验值到一定数值时 PERSON 便会提升 RANK，而不使用魔法 RANK 则不会提升。

魔法攻击是战斗的基本



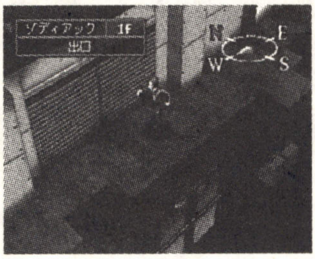
PERSONA 的 RANK 上升后会增加新魔法



当 PERSONA 的 RANK 上升后，会修得新的魔法，不同种族的 PERSONA 所持有的魔法属性有着很大的差别，尽快提升 RANK 是发动合体魔法的重要途径，而合体魔法又是快速提升 RANK 的最好方法。

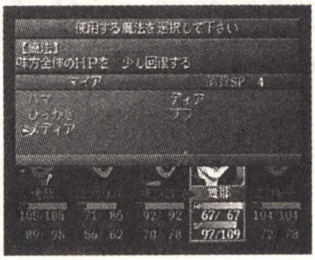
CHECK 不断地行走或等级提升是回复 SP 的手段

由于要经常发动 PERSONA，因此在战斗中会使角色的 SP 消耗很大，除了等级提升后可以使 SP、HP 完全回复外，角色在行走中也会随个人能力的不同而逐渐回复 SP，这种方法在游戏初期是很有用的。



CHECK 最好有回复系 PERSONA 加入

如果在回复道具缺少的情况下只靠等级提升来回复 HP 是消极的做法，如果能有一位角色持有回复系的 PERSON-A，那么在战斗中便会取得绝对有利的位置。因此在每次召唤时要注意这一点。

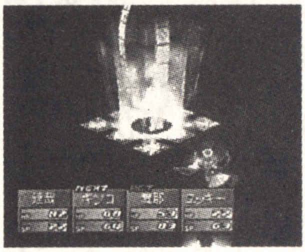


绝对要注意敌人神圣、黑暗魔法的攻击

游戏中的许多敌人都会使用神圣或黑暗系的即死攻击，虽不是百分之百命中，但仍然是十分恐怖的，因此在召唤 PER-SONA 时要以能防御神圣和黑暗系魔法的种族最为优先。

另外，也会有一些具有“物理、魔法反射”属性的敌人出现，他们对物理或是魔法攻击是绝对不会受到伤害的，这种敌人就要求我们针对他们的弱点来发动魔法。

CAUTION!！
即死属性的攻击方式



CAUTION!！
物理·魔法反射



不同的角色其成长方向也是各异的——培育的重点

游戏中的6位角色各有他们得意的成长方式，也正是他们不同的能力使之成为一个强有力的整体，右图中所揭示的是6位角色不同的成长方向，玩者可依据这些资料来培育他们，虽然不是绝对的，但对攻略却会有很大帮助。

等级提升后的数值分配

STR	影响攻击力的数值，如果把点数分配给他，那么角色的最大攻击力便会提升。
VIT	影响防御力、HP增加率的数值，在游戏中后期角色升级时这个数值应该是首先被考虑的。
TEC	影响魔法攻击力、魔法防御力、SP增加率的数值，不用说从游戏一开始他就应该是被重视的项目。
AGI	影响角色回避率和战斗中行动顺序的数值，这个数值的高低会直接影响到角色躲避敌人攻击的机率。
LUC	这个数值对角色的影响面很广，首先是对敌方状态攻击的防御，其次是战斗中逃跑的机率。

HP	角色的体力数值，当战斗中角色受到伤害时HP会减少，当HP降到零时角色死亡，用魔法和道具可令角色复活。
SP	在战斗中发动PERSONA会不断地消费这一数值，只有靠道具或升级才能在战斗中将其回复。
攻击	武器攻击的威力，除了角色个人的物理攻击外，发动物理攻击属性的魔法也会受这一数值的影响。
防御	对敌方物理攻击后我方受伤害程度会因此数值的增大而减小，通常是靠装备来提升这一数值。
魔攻	影响角色发动PERSONA后敌方所受到的伤害，是角色升级后重点的培育项目。
魔防	对敌方魔法攻击后我方受伤害程度会因此数值的增大而减小，与魔攻一样是角色升级后的重点培育项目。



周防达哉　**玩者自己控制点数的分配**

由于他便是玩者的自身，因此在点数分配上可根据玩者的爱好将其培育成物理攻击型或是魔法攻击型。



三科荣吉　**以物理攻击为主进行培育**

由于他的物理攻击初始值很高，因此在战斗中STR便成为培育的重点，在点数分配上除STR外还要以AGI、LUC为主。



リサ·シルバーマン　**以行动力为主进行培育**

由于她的AGI数值很高，因此在角色育成时除AGI外，魔攻数值也是培育的重点，到游戏后期时再为她提升STR。



天野舞耶　**以魔法攻击为主进行培育**

她的TEC和AGI初始值很高，因此队伍中以她的魔法攻击为主，不过由于其防御力很低，很可能在后期成为敌人的攻击对象。



黛ゆきの　**以HP和物理防御为主**

在游戏初期，她的攻击力和HP就很高，因此可以放心地使用到游戏中盘，由于有强制情节使她离队，因此不作重点培育对象。



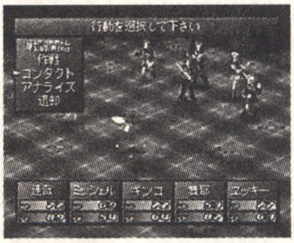
黑须　淳　**以平均的方式来培育**

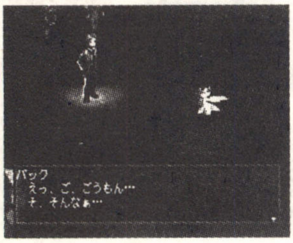
游戏中后期加入的同伴，他的成长方式应该与达哉相同，因此在培育中要注意全体数值平均上升。

与恶魔交涉可以得到许多重要情报和道具

在战斗开始时玩者可以用“コンタクト”指令与恶魔进行交涉，交涉的方法可以根据恶魔的个性来选择是否与之签定契约（方法请见攻略资料篇），但如果碰上了以前从没有对话过的恶魔，那么他就不会有个性的显示，要想与他签定契约，首先要用一位角色与之对话后便可确定他的个性。

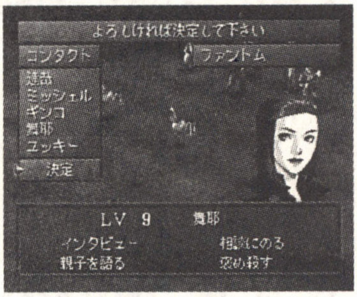
与恶魔签定契约后，下次再遇上他便可以依据这个恶魔的个性让其连续三次出现黄色，成功后便可以得到空白塔罗牌。得到这种牌后可以去召唤房间找恶魔画师，他会为你画成所需要的塔罗牌。在与签定契约后的恶魔对话时要注意最好不要让他连续三次成愤怒状态，如果是这样，那么契约便会立即破除，而空白塔罗牌也就不会得到了。





与恶魔签定契约是得到空白塔罗牌的重要手段

根据恶魔不同的个性选择角色与之对话，如果能成功地与恶魔签定契约，那么就有机会得到珍贵的空白塔罗牌，而这种塔罗牌是召唤强力PERSONA的一个简洁途径，因此在交涉时要以签定契约为重点，但要注意签定契约的恶魔最多只能有三个。



恶魔的四种心理状态

高兴（绿色）→契约结成



与恶魔三次对话后如果全部为绿色，便可以与之签定契约。

有兴趣（黄色）→塔罗牌



黄色加叹号表示恶魔对你有兴趣，如果连续三次成这种状态便可以得到塔罗牌。

愤怒（红色）→攻击



红色表示恶魔对你的谈话很气愤，连续三次后它便不会再与你对话。

恐怖（蓝色）→逃跑



蓝色表示恶魔对你存有恐惧的心理，连续三次出现它便会从战场中脱出。

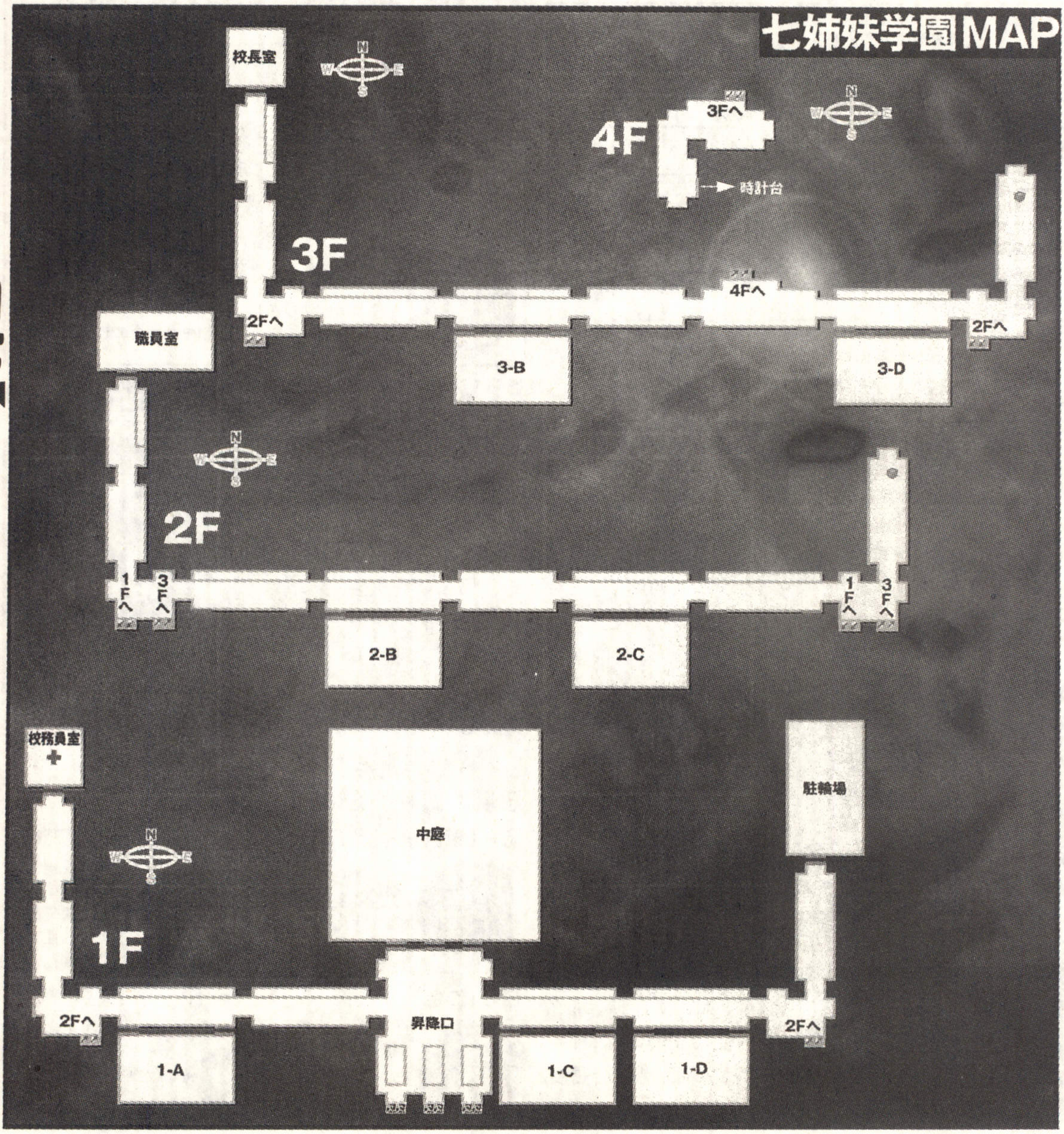
1. 七姐妹学园 流程攻略



在学校中找牙子老师，寻找的顺序是先去22楼的职员室，与职员室内的先生对话，然后再分别到2楼和3楼的廊下与一位女学生和一位男学生对话，得到牙子老师的行踪后，去中庭与イデアル老师对话，在进入中庭之前与门口的男学生对话，这样便会得知牙子老师在停车场，找到牙子老师后，与她对话的选择会影响到主角周防达哉的初期能力。

来到平坂区的スマイルブリズン找到荣吉并且第一次与迷之人物ジョーカー相遇，得到新的同伴后再回到七姐妹学园，这时学园内出现了异常事件，本来已经多年没有动的大钟，突然间动了起来，大家对这一点十分恐惧，因为传说大钏启动的时候世界末日就要到了。

一行人来到学校内，先在各间教室打碎黑板上方的纹章，再去职员室内打碎这里的几个纹章，与草加先生对话可得知有关“时计台”的事情，再去1楼校务员室可得了时计台的键，在时计台时与反谷校长战斗。

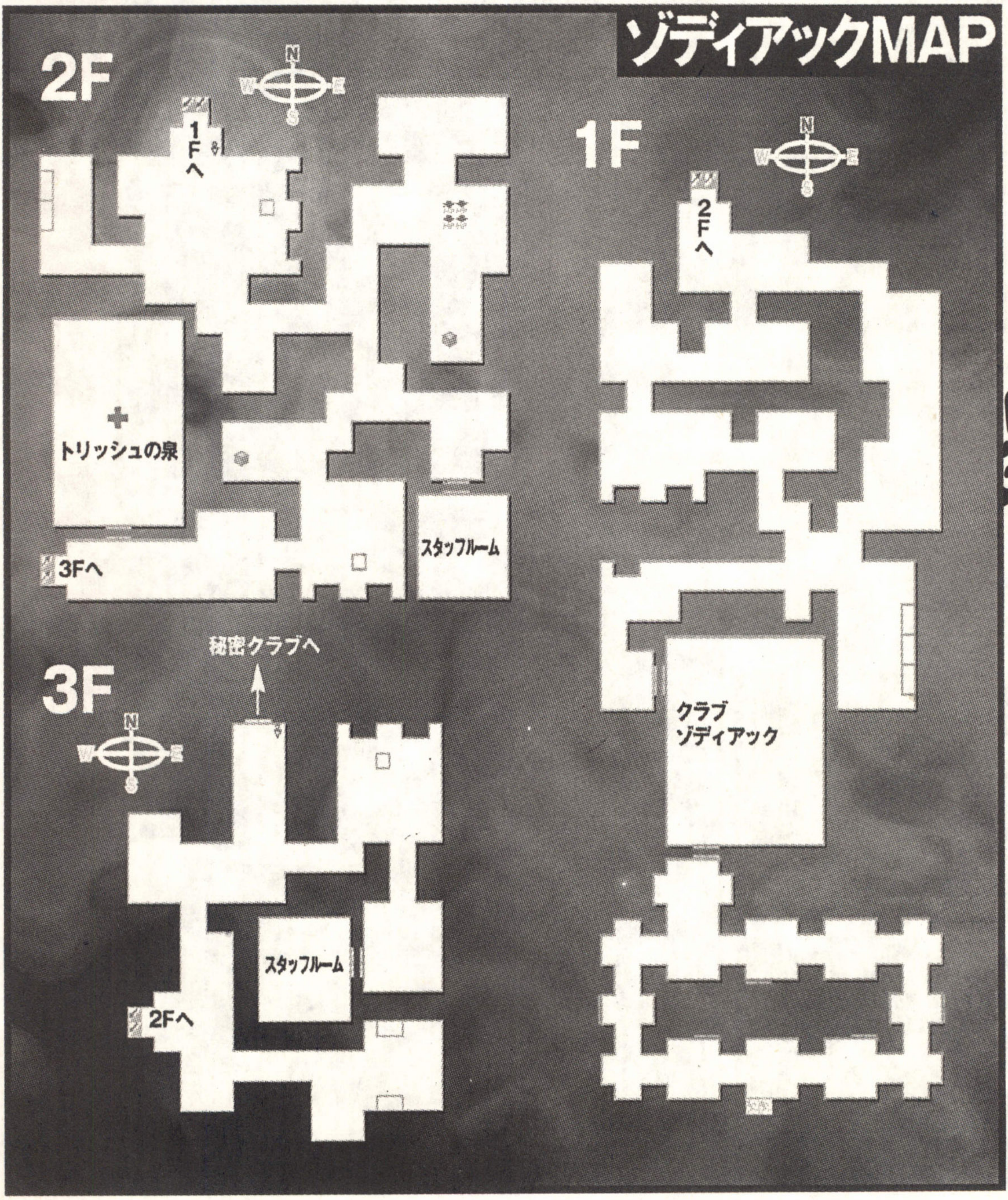




2. ゾディアック 流程攻略

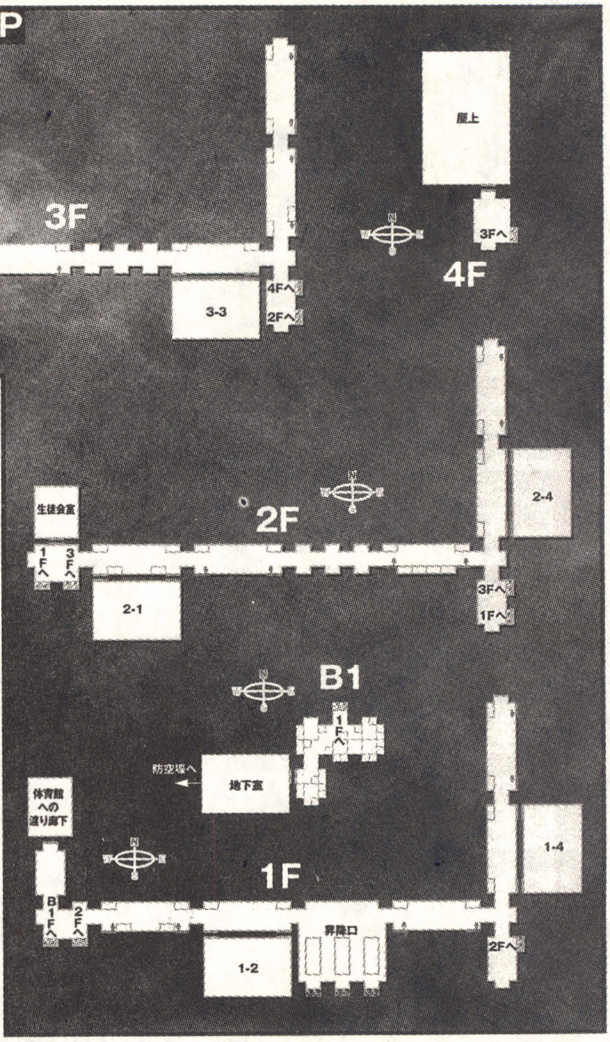
完成了七姐妹学园的事件后，在街上可以打听到有关情报，于是就有了有关ゾディアック中有秘密社团的传闻。在吉之前先去莲华台的本丸公园中找到トク，再去カメヤ横丁的寿司店中找到トロ，这样就可以得到武器屋中有高价武器出售的消息，另外，此时也可以去ムー大陆中去玩迷你游戏,在ムー大陆有许多贵重的道具出售。

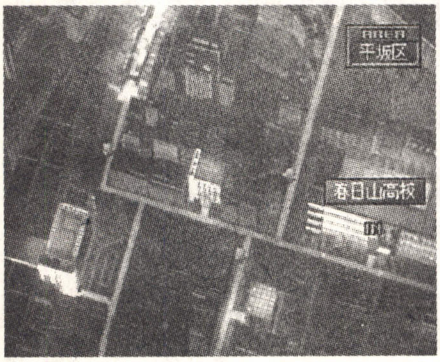
为了找出学园中奇病流行的原因，荣吉一个离开队伍前往ゾディアック二楼的秘密社团内，在三楼的スタッフルーム中可以得到一个“反面”,与同伴一起找了荣吉,就要与ハット作战。



为了进一步调查这些离奇的事件，荣吉提议大家去他的母校——春日山高校去一趟，在学校内见到学生会长，大家都看出他好像有什么事情在隐藏，在2楼的生徒会室中得知会长去了地下室。众追去地下室却没有会长的踪影，在这里大家发现了前任防空洞的门，进入防空洞后门立刻

春日山高校MAP



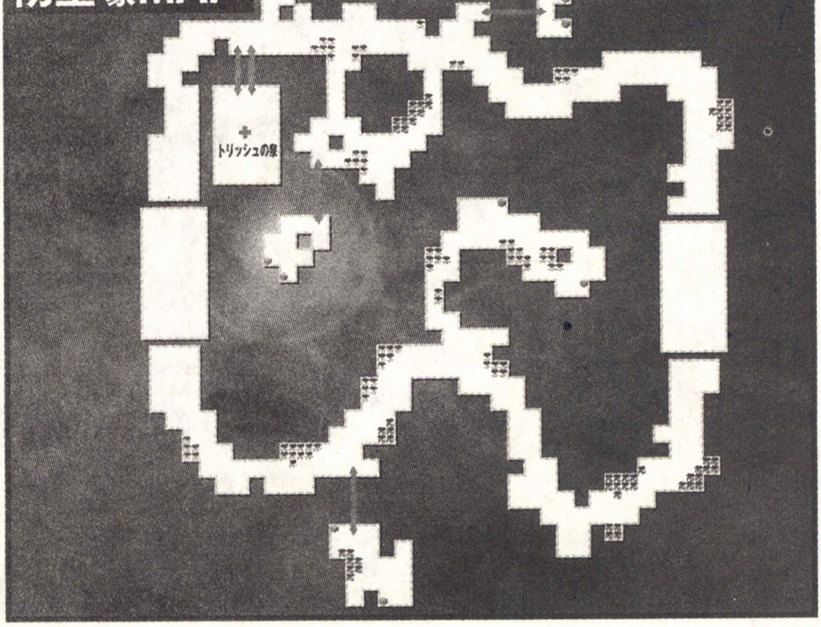


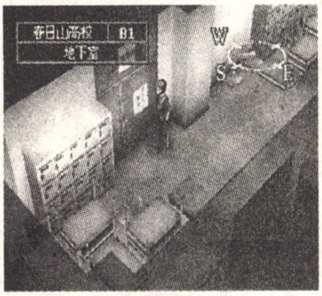
3·春日山高校 流程攻略

被锁上了，这时在地上的一部手提电话响 起了会长的声音，大家这才意识到是中了圈套，暴怒的荣吉把电话摔在地上，同伴们责背他的冒失使大家失去了唯一的通信手段。

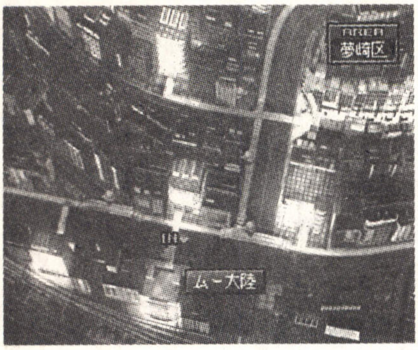
没办法只好另找出路，玩者会发现无论在防空洞中怎样走都是在原地打转。其实只要连续数次回到出口处，便会发生情节，出来先去体育馆，然后再到屋顶与学生会长战斗。

防空壕MAP



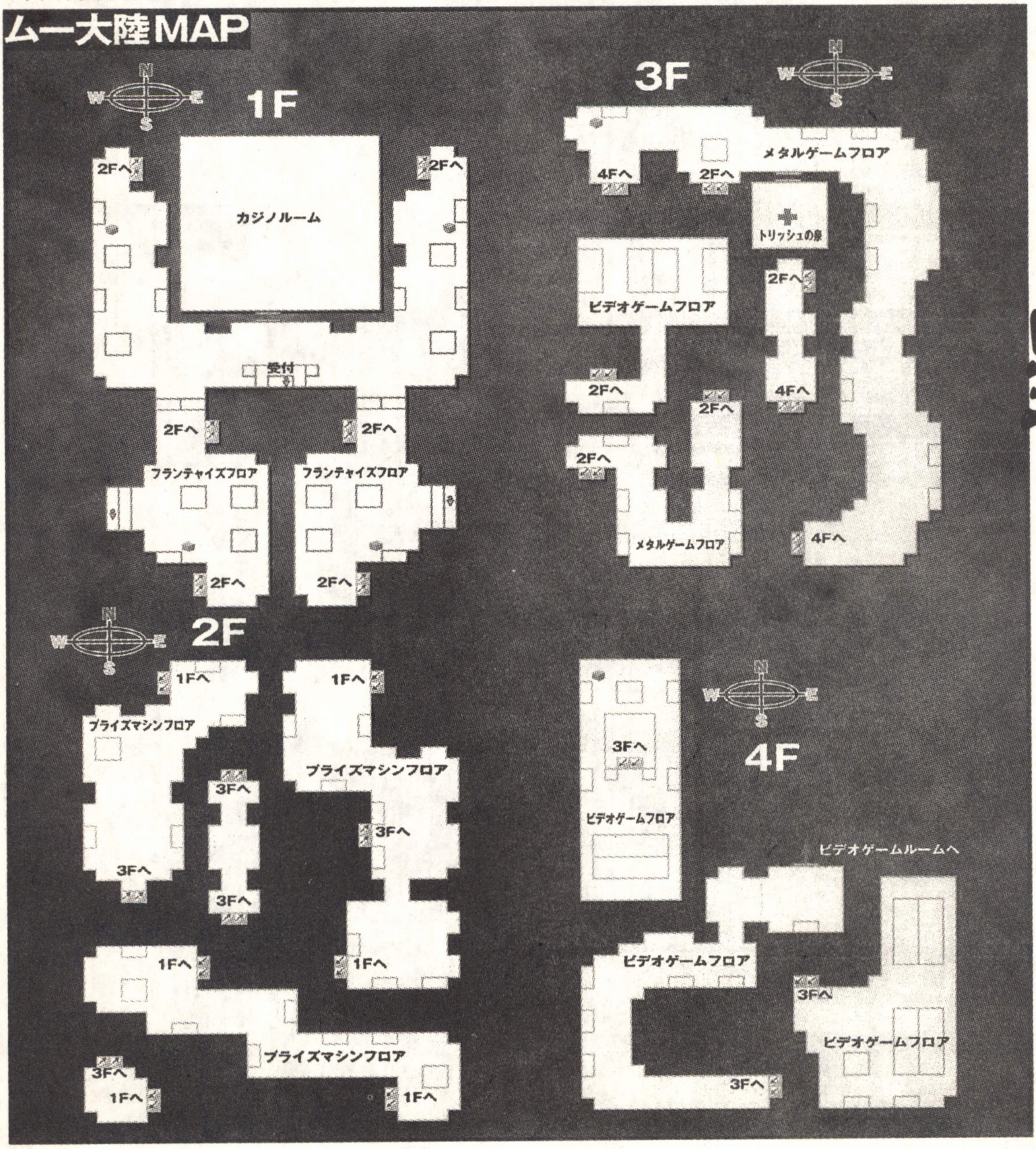




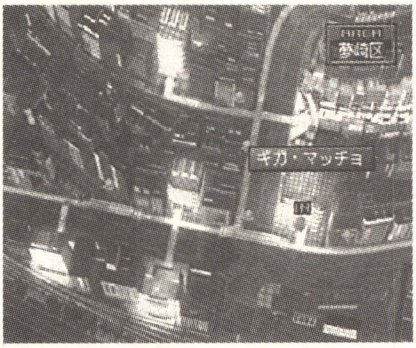


4. ムー大陆　流程攻略

大家在去ムー大陆之前，先在各地的商 店区打听情报，这样再回到葛叶侦探事务所中找轰所长依赖传闻事件，就可以在各地的武器，防具屋买到高级武具了。另外还可以得到有关港南区的情报，这样在地市中便会有了港南这一新地区，在港南的商店街内可以找ジプシー去占卜（占卜的效果只资料篇），这里有一处废工厂，玩者可以去那里面练级，由于废工厂内的许多门在此时是不会打开的，所以大家只有在搬入口内可以与敌人战斗（另外几个门打开的方法见攻略——废工厂篇）。来到ムー大陆，那个先前被保安人员挡住的门现在可以进了，由于里面的地域相当大，所以一样要仔细，尽量地收集宝物，这样出现的恶魔各为“DEATH”种族，以合体魔法作战较为有利，一路来到4楼的ビデオルーム，事件便算结束。

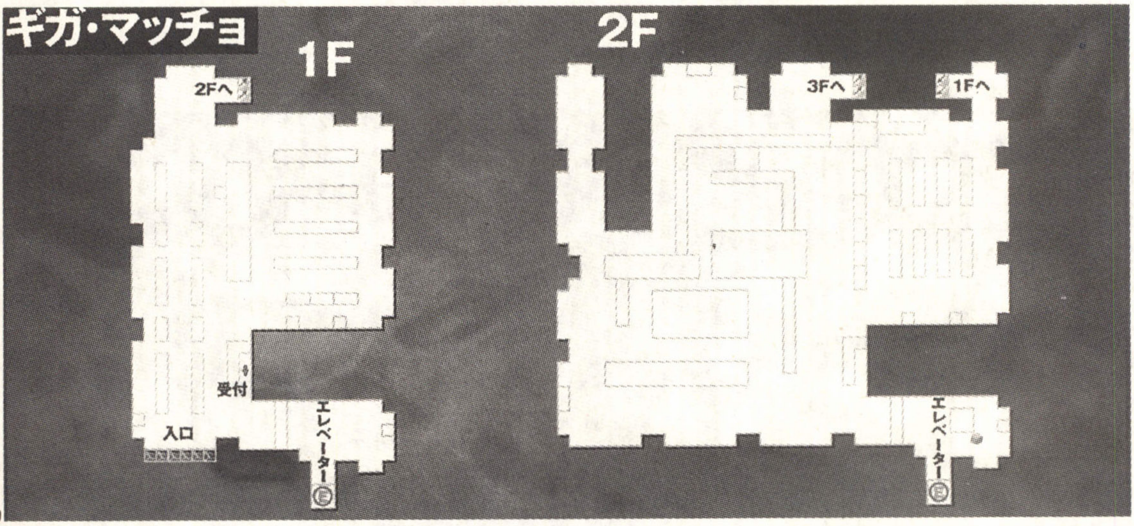


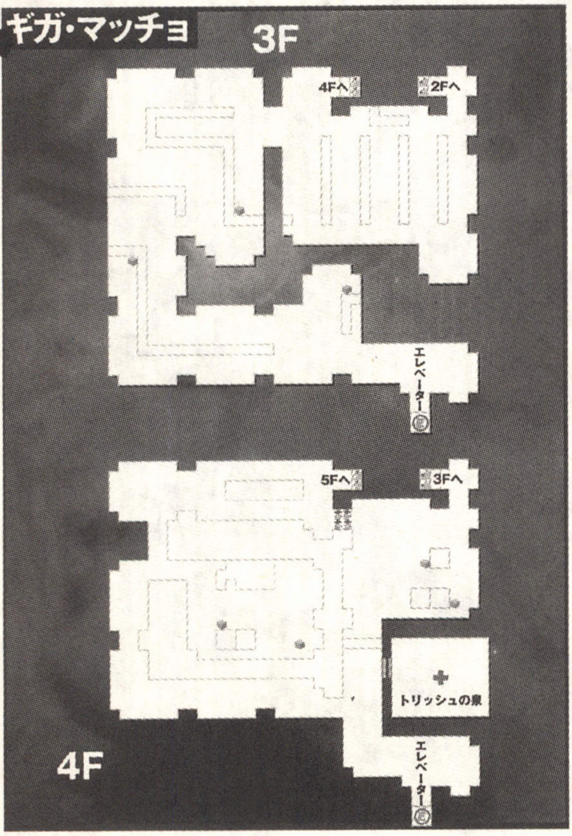
5. ギガ・マッチョ 流程攻略

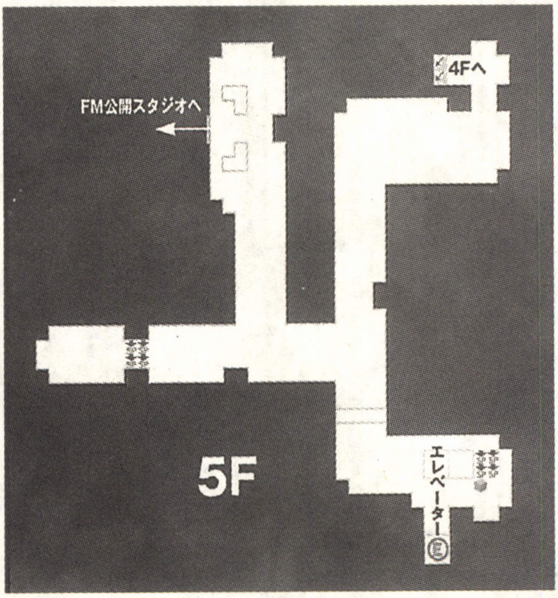


十分古怪的地方，这里好像是个超级市场，在一楼可以买到几张CD，这里顺便提一下，此时只会有五张CD出售，随着剧情的进行，这样便会有新的CD出售，得到CD后，去港南区舞耶的家中，她那里有播放这种CD的机器。

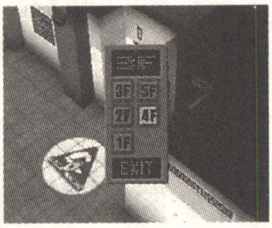
此地的迷宫规模与ムー大陆相似，玩者向上层进行时会发现有的楼层配有电梯，乘电梯可以直接去4楼，在4楼找到楼梯后便可以到达5楼的FM公开スタジオ，事件结束。



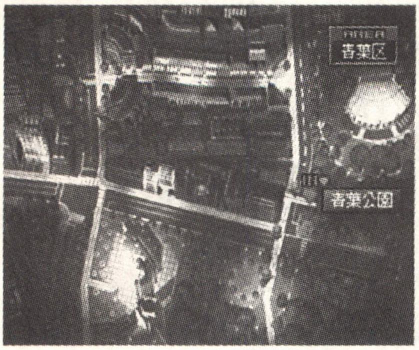








6. 青叶公园、野外音乐堂 流程攻略



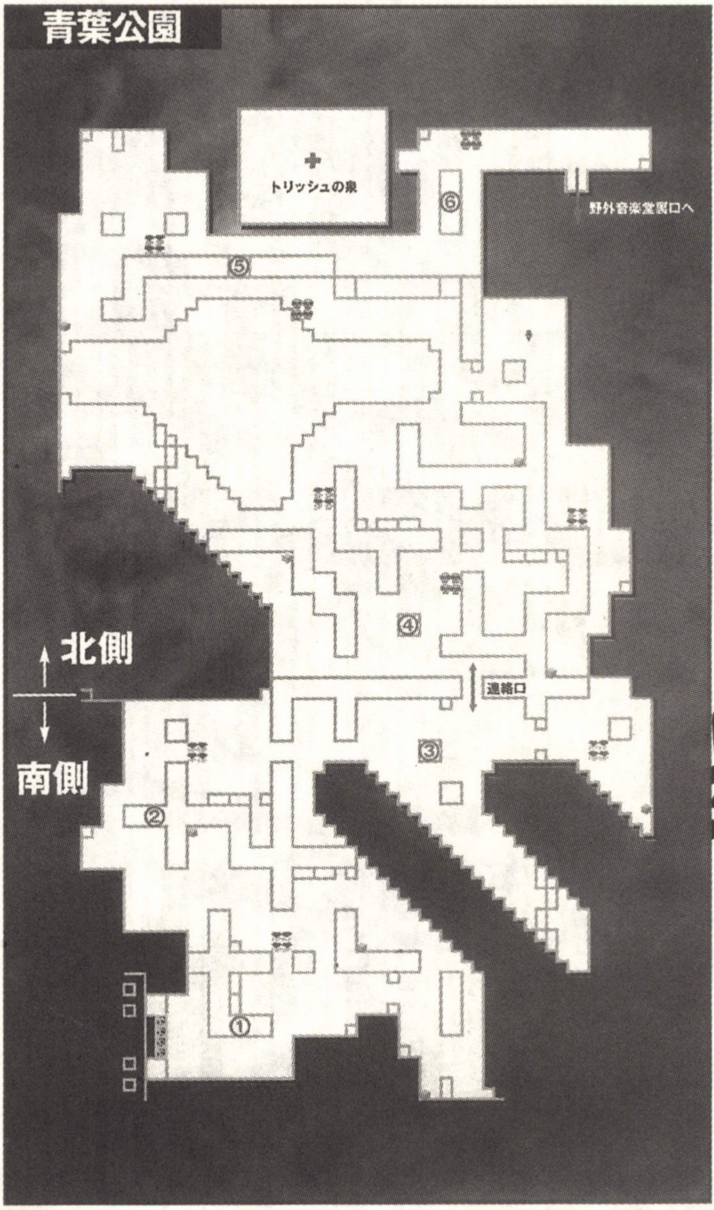
在前往青叶公园前还是要在各地打听情报，这一点请务必记住，因为有时你会得到有关奇怪的传闻，这些传闻只要在侦探所的依赖项目上出现，你便会找到相应的情节，有的是有关出售武器方面的，有的是有关某些奇怪事件的等等。总之，如有幸能办完这些事，是会有丰厚的赏品。

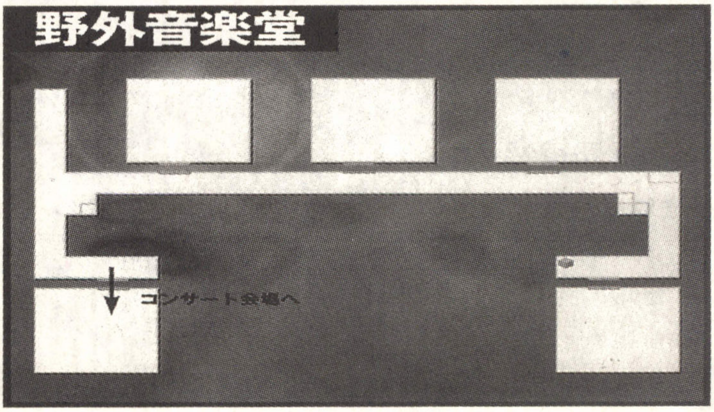
进入春叶公园中，有些花是可以进行对话的，具体选择方法如下表所示。

采到野外音乐堂里口处要花费 1 万元买证件，在音乐堂舞台前会有选项事件，选“样子を见る”可以见到リサ的歌舞，选“助”则会发生战斗。战斗终于后要在限定时间内找到名子叫“诧宣”的东西，因为在我们进入这样之前，整个公园内都会安放了定时炸弹，因此要争取时间，完成事件后公园便会发生大爆炸，大家逃到公园门口，舞耶可能是因为紧张哭了起来，于是主角达哉便上前安慰她。

场所	花色	选择	道具
南側	赤	目が见えない	伤药
	橙	おはよう	解毒剂
	黄	太阳	宝玉
连络口	黄绿色	トゲと猛毒	宝玉
北側	水色	－	－
	青	HP、SP	地返しの玉
	紫	同じ	反魂香





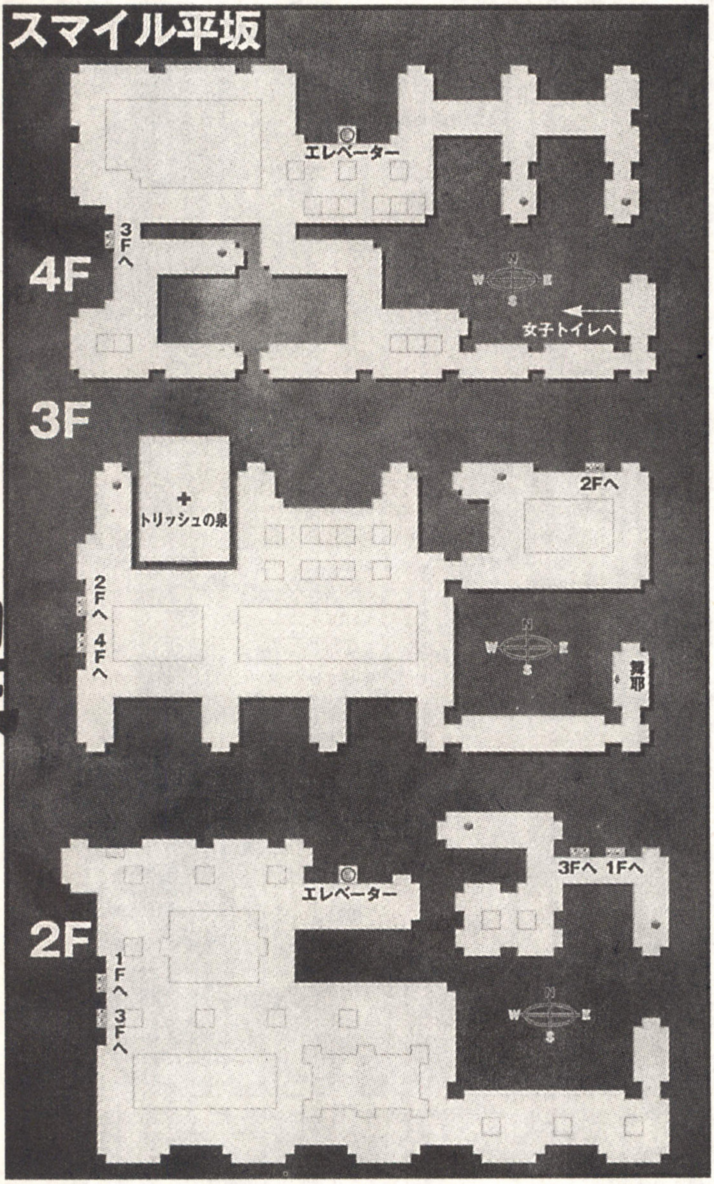


7. スマイル平坂　流程攻略

从青叶公园出来后，舞耶接到了绘里子的电话，于是大家一同来到青叶区网吧，在此绘里子说出了一些有关众多离奇事件发生的内幕。为了进一步调查，众人准备前往平坂区。

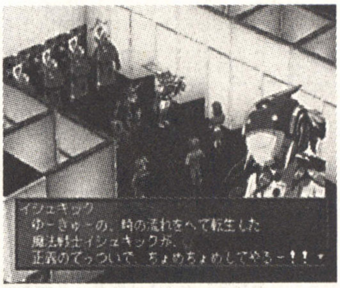


进入平坂区スマイル内，主角首先找到失散的同伴。舞耶在3楼南东的男子洗手间前；リサ在1楼的西南侧；ゆっき一要从3楼北东处的楼梯进入地下1层，在这样的南东方向可以找到，最后，荣吉则在4楼的女子洗手间内正在与一位大婶争吵，替荣吉解围后却发生原来反面党的敌人已经在那里亲候多时了，两个BOSS的弱点是物理攻击。解决他们后发现手提大剑的是一位可受的少女，看来反面党内部还有许多不为人知的秘密。

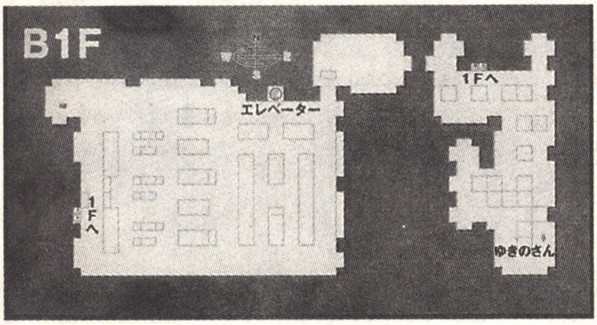


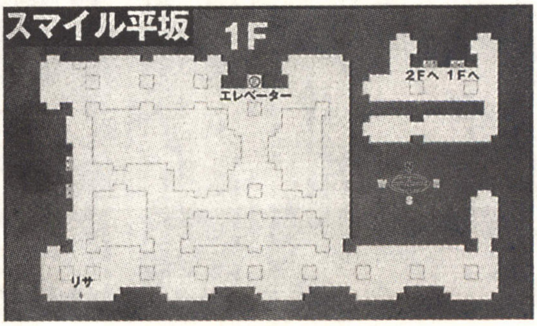


▶在平坂大楼内要尽快地找到失散的几位同伴，不然以达哉一个人是无法与反面党作战的。



◀首先找到三位女神同伴后再去四层的女子洗手间内与荣吉会合，然后就要面对反面党的BOSS。



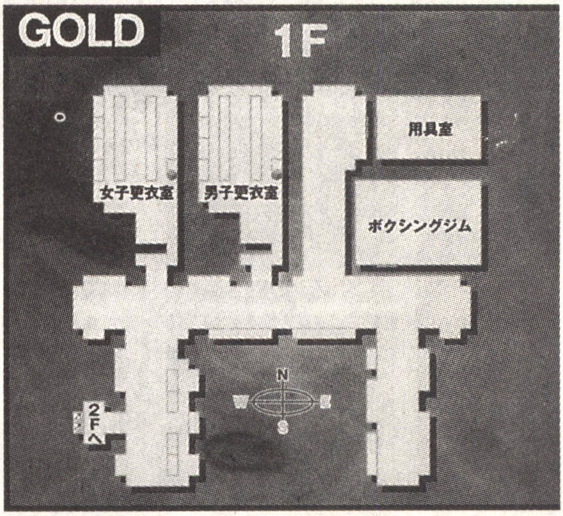


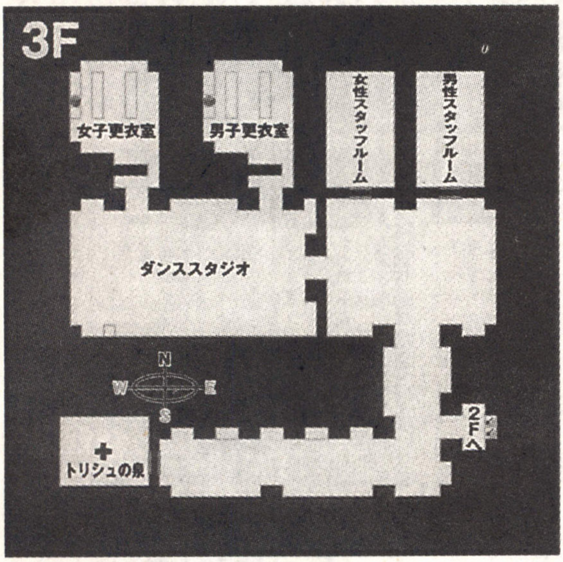


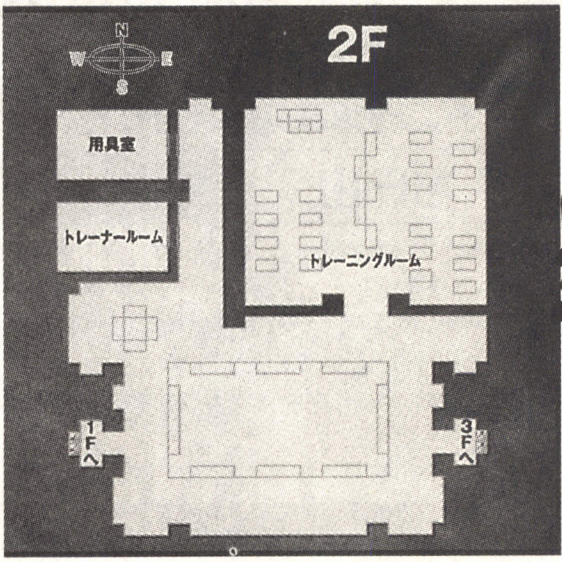
8. GOLD 流程攻略

在进行下一次事件之前，エリー会向你提问，如回答“GOLD”，那么你就能选择进入GOLD中，所以你强行进“バチンコ・シルバ”，那么“GOLD”会出现强制爆炸事件，这样GOLD中就不能进去了。

GOLD中的事件十分简单，只要前往3楼的“男子スタッフルーム”，再追那个逃走的男子到1楼的“ボクシングジム”就可以了，完成事件后依然会出现“GOLD”的爆炸事件。







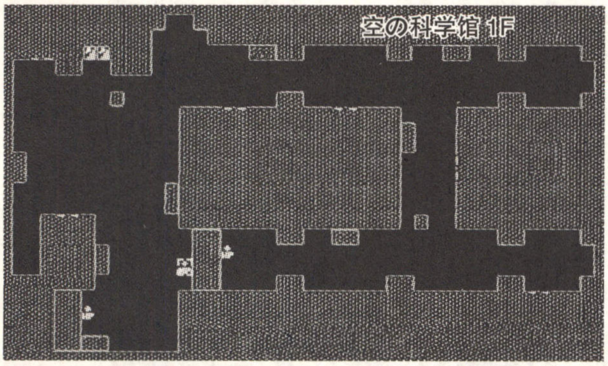


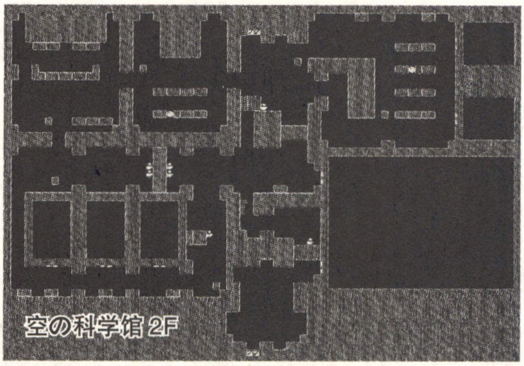
9. 空の科学馆 流程攻略

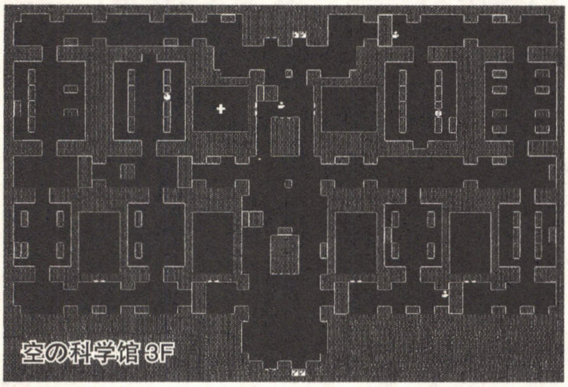
进科学馆后发现又是敌人设下的陷阱，玩者此时的任务是在40分钟救出藏到科学馆各层展示厅内的学生，由于此时不能SAVE，所以气氛变得异常紧张(1－3层不会遇敌)，一层没有什么事情可以快速通过，二层的一个飞机展示厅要救先前那个拿大剑的少女，这里选 达哉救或是舞耶救的CG画面是不同的，3层南西和南东方向的展示室内有学生，救出成功后挡在楼梯口前的人便会消失。来到4层后便会出现敌人，南西和北西方的向的展示室内有学生，将全部困在科学馆中的学生救出后，舞耶会准备飞艇脱离。在脱离前要与BOSS战斗，战斗前要检查HP的状况，战斗中最好有一个人负责回复。

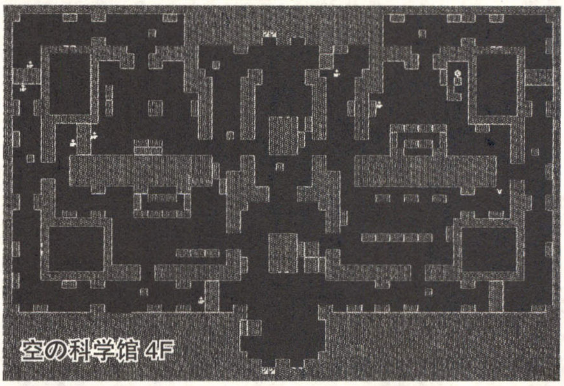


战斗后飞艇起飞，但因机体起火，所以大家提议每个带几个学生跳下飞艇逃生，不过荣吉向下跳的时候看上去很害怕，但还是被推了下去。







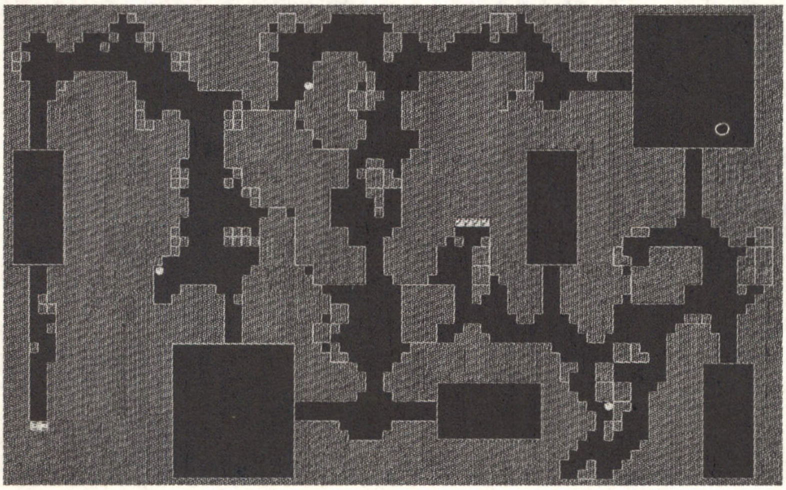


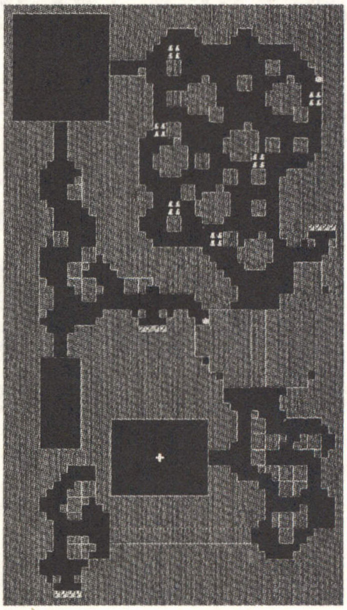
10. 岩户山 流程攻略



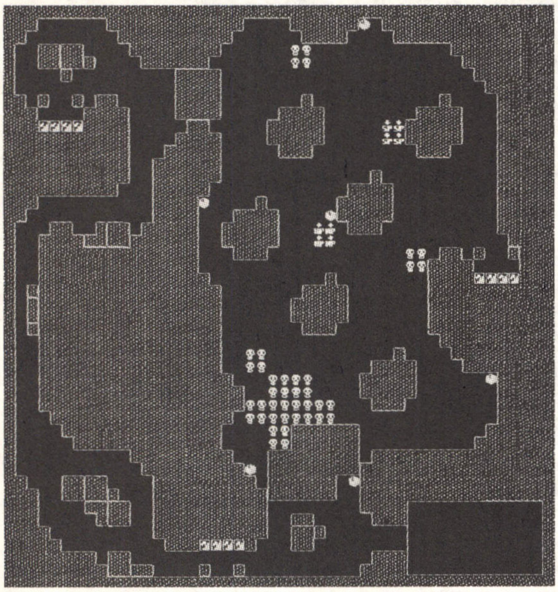
众人从海滩分开后，达哉与リサ一起与大家约定在侦探的相见，来到侦探事务所后，没想到イデアル老师也在那里，达哉等人向这位资深的学者询问了事况，最后的结论十分惊人，后来在玛雅文化时间外星人就曾拜祭过地球，并且留下了水晶骷髅，有人想利用这些来达到不可告人的目的。从イデアル老师处得到了研究手记后，众人准备前往岩户山。

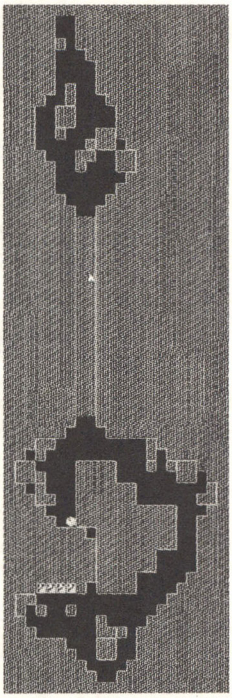
岩户山中的迷宫十分大，并且有许多令玩者降低 HP 各 SP 的地点，在岩户山内的几个秘密部屋内众人回忆起了十年前小时候的一些事情，看来这五个人之间的有着不同寻常的关系，但不知大家是否注意到在小孩时代有一个人称舞耶为姐姐，这个人并不是五人之一，他是谁呢？





来到最后一个镜之泉中，一段回忆后众人发现舞耶的表情有些古怪，原来她不是真正的舞耶，“现出真面目吧！”舞耶说，此时出现在大家面前的是“影之舞耶”，战胜她后事件结束。

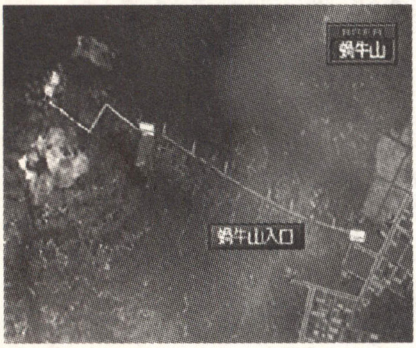




注：在这个事件结束后会出现フィレモン会让众的召唤兽强化。强化条件与前面的选项有关。

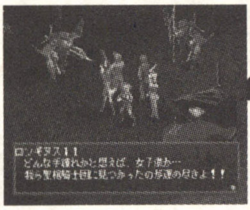
1. 达哉在野外音乐堂事件中：[ピンタ]、[俺ガ守ろ]
2. リサ在野外音乐堂事件中：[样子を见ゐ]
3. 荣吉在ゾデイアック事件中：[样子を见ゐ]
4. 舞耶在空の科学馆事件中：[舞耶にませゐ]

五位角色所得到的新召唤兽，其等级能力有了质的变化，它们将是今后战斗中的重点培育对象。



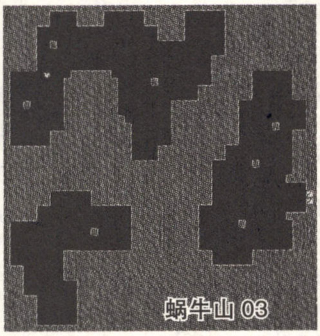
11. 蜗牛山　流程攻略

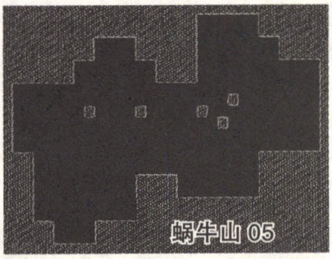
又有CG出现，许多怪异的飞机与机器人集中飞往蜗牛山，看来那里将会有大事发生。次时会出现蜗牛山的新地点，在进入蜗牛山时，会有画面突破还是“远行”的选样，选正面突破会有激烈的战斗发生，对自己实力没有信心的人还是选“远行”吧，不过“远行”会走进一个叫地藏之森的迷宫，很容易迷路，不过那里的敌人很弱。



通过迷宫后来到豪杰寺，收集情报后向山顶前进，到达山顶后发现那些机器人正在与反面党战斗，于是众人躲起来准备看时机再上，但不幸被敌人发现，战斗胜利后会出现有关熏召唤兽强化的事件，在选择中要选“彼の思いを无驮にする气か”？这样熏便可以召唤“ドウルガー”了。

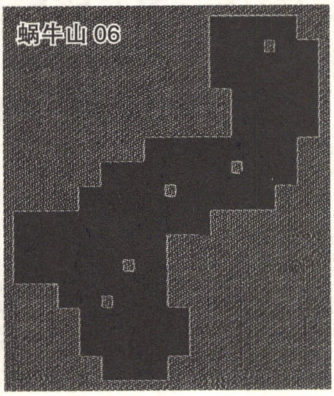


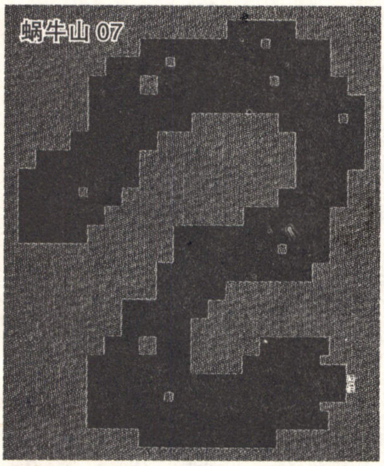


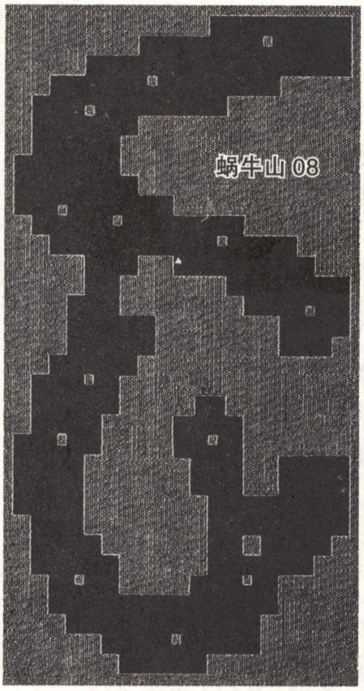


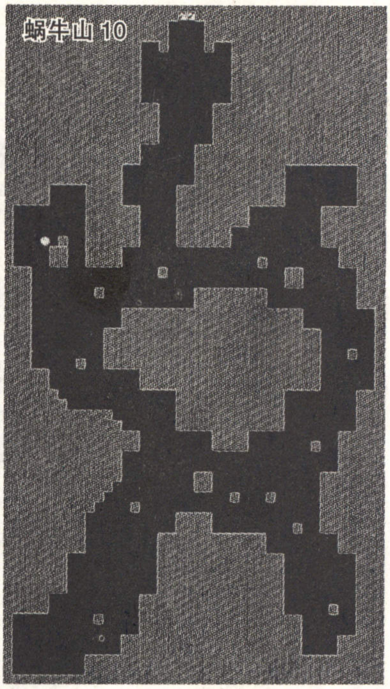


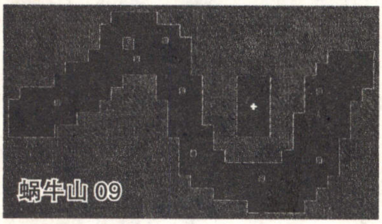




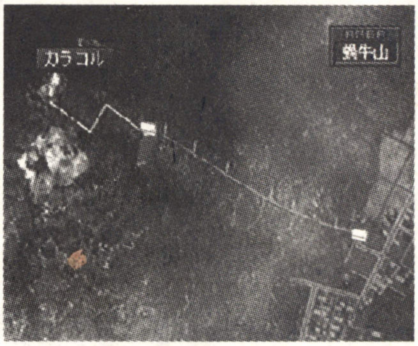




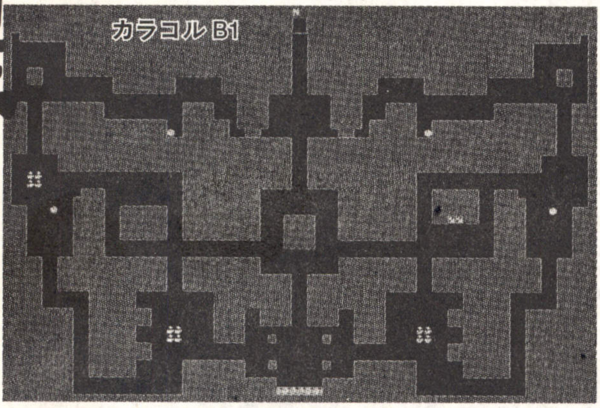


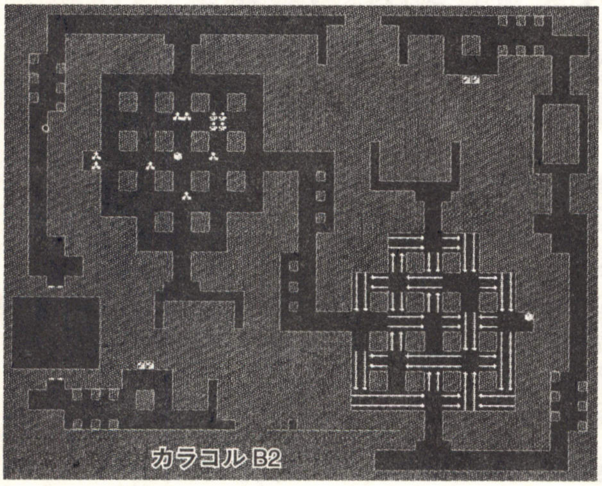


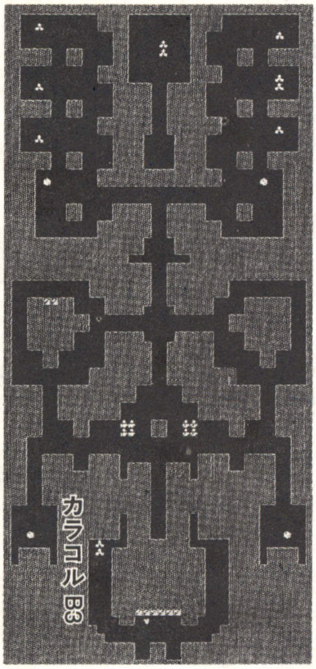
12. カラコル 流程攻略

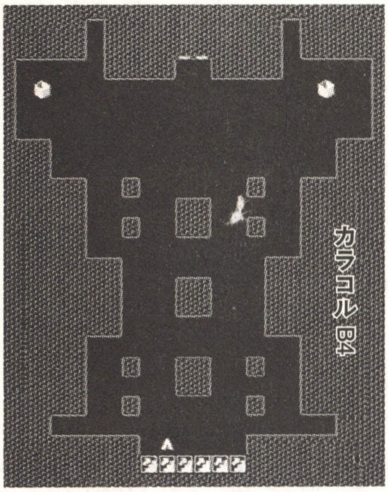


进入カラコル首先要找到各层的楼梯，另外要注意几个转移点。来到4层的中心部屋后发现一个少女正被三个机器人围攻，形势十分危急，众人上前与机器人战斗，胜利后突然出了一个人，，她就是影之ゆっきー，ゆっきー让众人先走，而自己与那位少女一起留下与影之ゆっきー战斗。看来时间十分紧迫，再经过几个迷宫后四人终于来到了ジコーカー所在的房间。但是这里同时有许多机器人，机器人的首领就是……啊！怎样会是他，他们



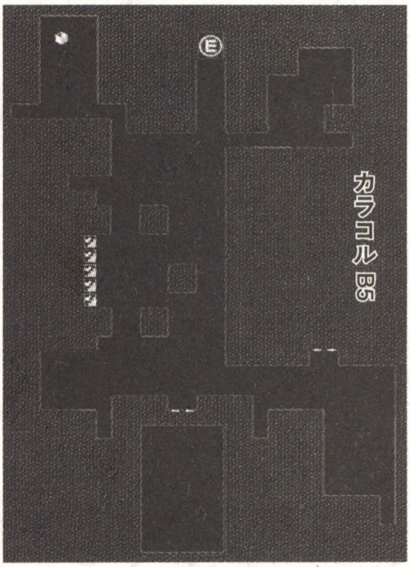


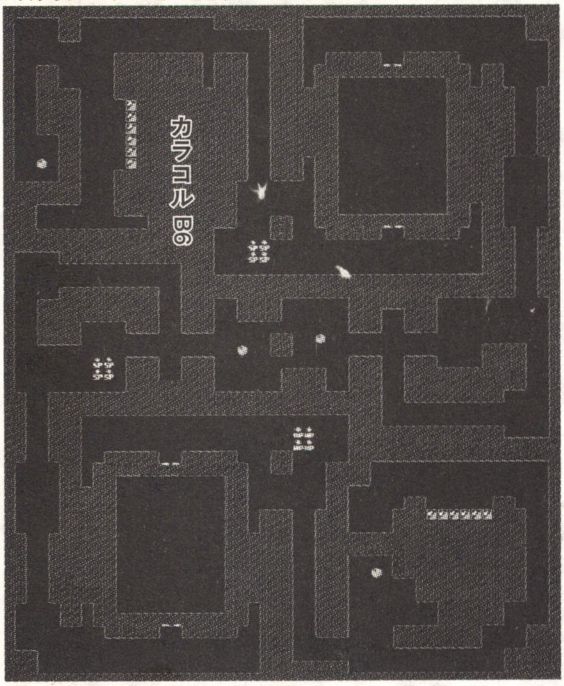




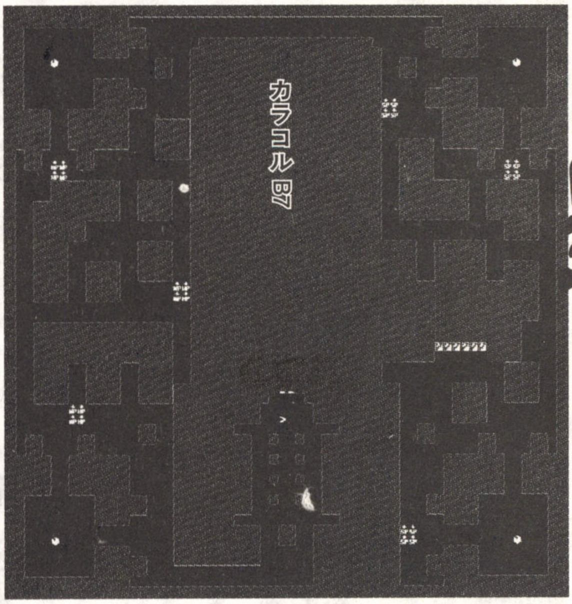
的目的是抢祭坛上的五个水晶骷髅，而ジョーカー在他们面前似乎力有不足，不幸被他们把水晶骷髅抢走。

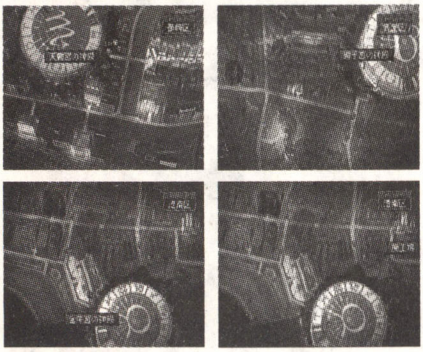
马上要ジョーカー战斗了，此时舞耶已经知道ジコーカー就是淳，也就是10年前的回忆中那个少年，当时由于某些误会使他心中产生了怨恨，从而使自己的力量转化为邪恶，在舞耶的呼唤下，他仍不能从邪恶的意识中醒来。看来只能马上一战了。战胜他后，控制淳的邪恶力量进化成为天使ジコーカー。再将之打败，便能使淳回复人性，回复意识后的淳说：“对不起！达哉！”“对不起！舞耶姐！让大家担心了！”





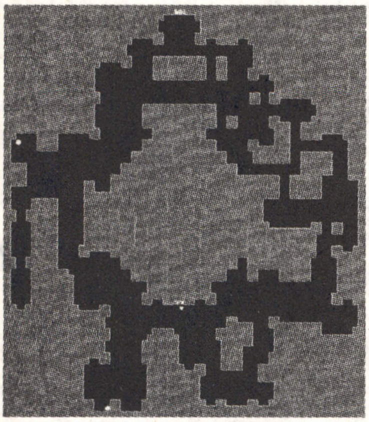
就在这时珠闭留市变成了巨大的天空都市飞了起来，并且出现了四个奇怪的圆形建筑。

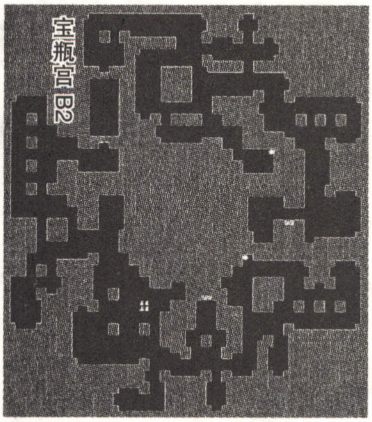


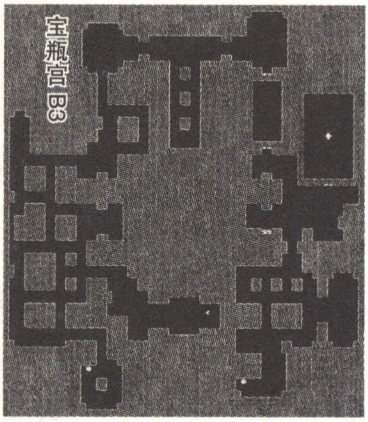


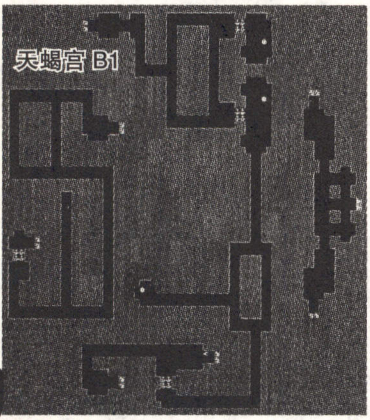
13. 四神殿　流程攻略

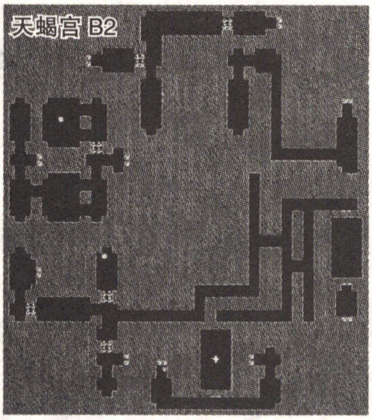
众人准备脱出前フイレモン再次出现，此时ゆっきー提出把自己的能力传给淳，因为他们五个才是真正的组合，于是フィレモン再次令众人的召唤兽强化。回到神社后，ゆっきー向大家告别，而淳他们五人的任务是前往下一个目的地宝瓶宫，此时如果玩者的等级不够可以去废工场练级，而废工场现在也应该有几个门可以打开了。宝瓶宫神殿内部很广阔，并且有3层之多，因此大家要仔细寻找散落在各层的道具(今后的几个宫也是如此)。这里要提醒大家一下，在宝瓶宫BOSS战斗时要让淳自己刚得道的那个召唤兽将BOSS击败，这样便会强制出现变异情节，不然就要在平时战斗随机出现了，因此要把握这个机会。另外三个宫殿与宝瓶宫差不多，得到4个水晶骷髅后，众人准备寻找最后一个“天之骷髅”。但是它在哪里呢？

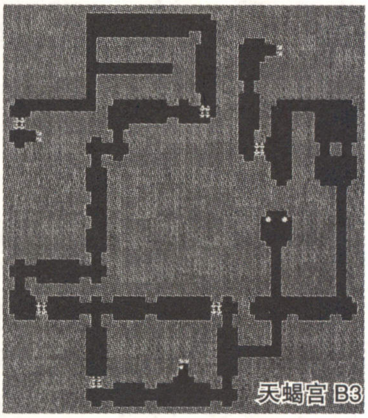


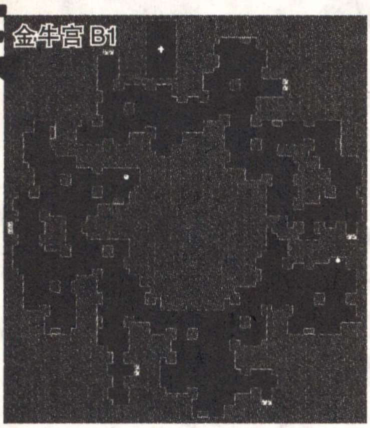

宝瓶宫 B2

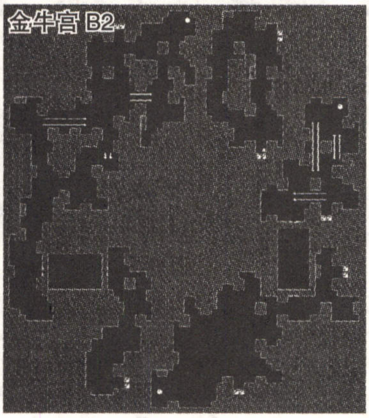

宝瓶宫 B3

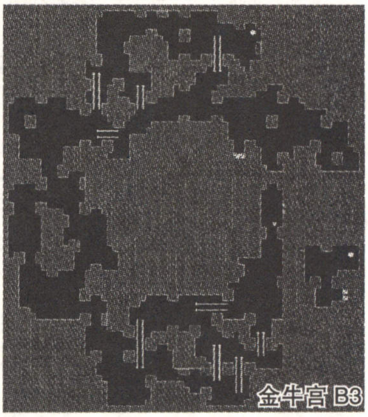

天蝎宫 B1

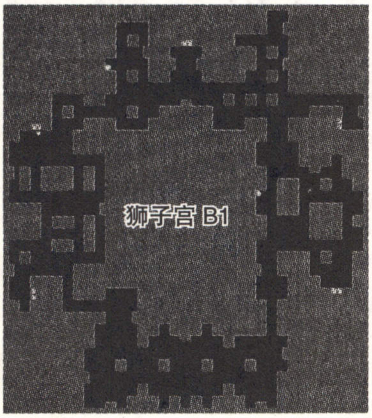

天蝎宫 B2

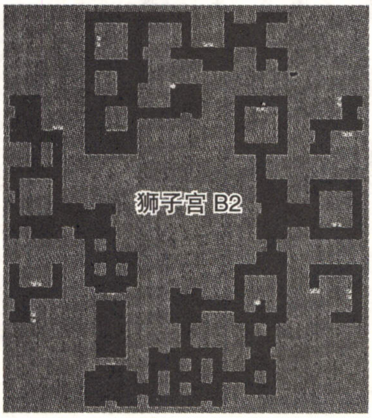

天蝎宫 B3

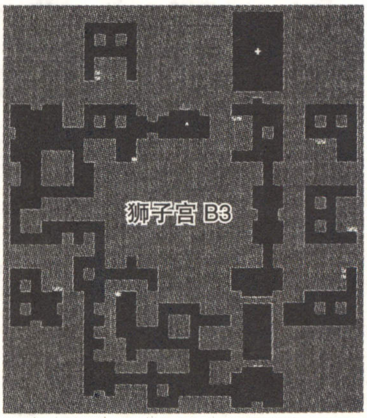

金牛宫 B1


金牛宫 B2


金牛宫 B3


狮子宫 B1


狮子宫 B2

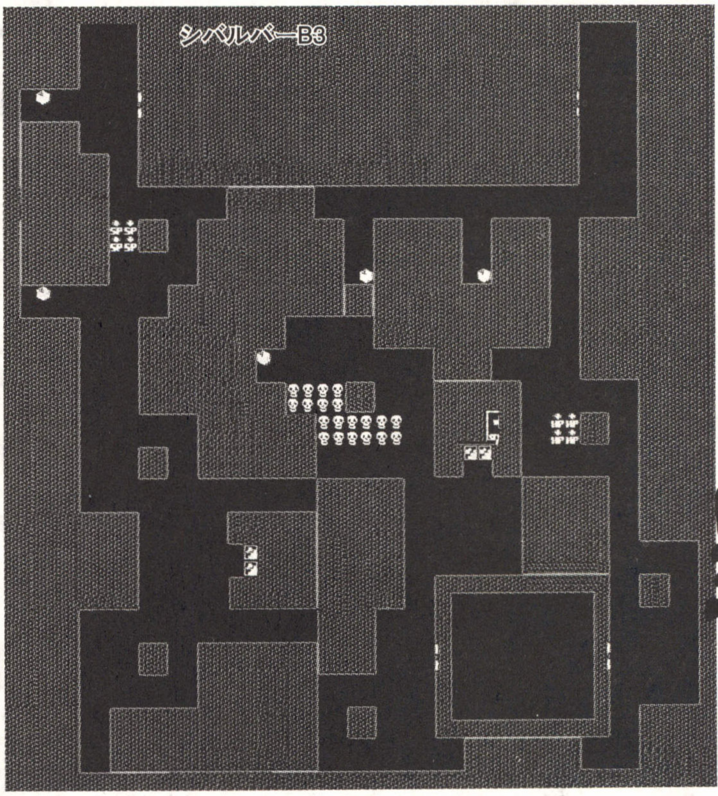

狮子宫 B3

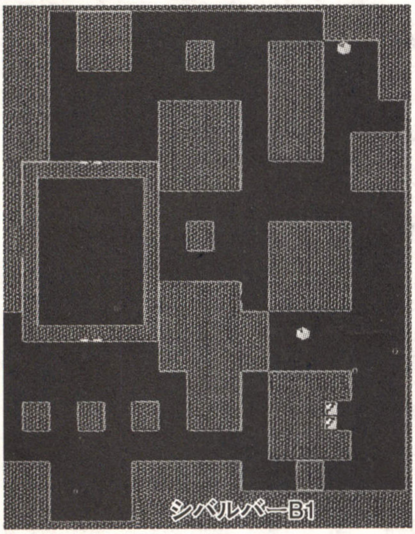
14. 续·七姐妹学园 流程攻略

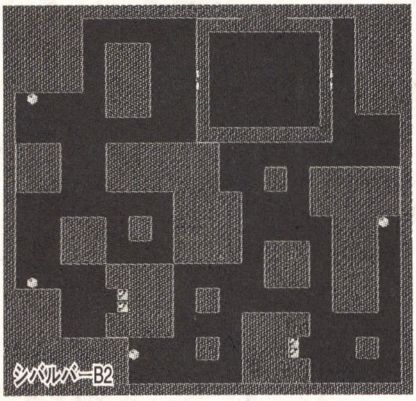


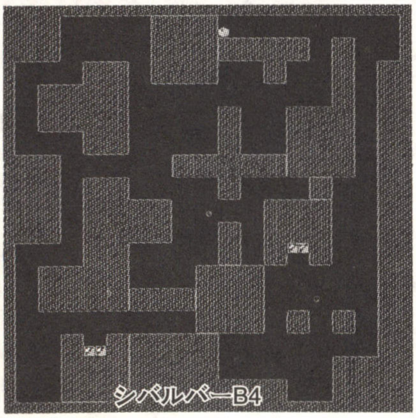
回到侦探事务所发现イデアル老师已经不在了，不过到七姐妹学园中庭内的那个石柱出现异常的事件，赶到学园后，先不再忙于去中庭，先在各层的教室帮助学员打败入侵的敌人再去。

从中庭的光柱进入后，发现已置身于天之川中，舞耶提议由自己来开小艇，除淳外众人都有怪异的表情，原来舞耶的技术实在太差了，最后连淳在内不得不让达哉来代替舞耶。







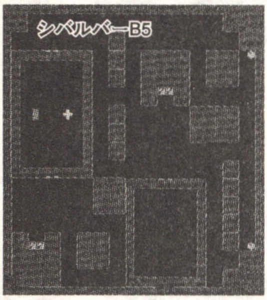


在天之川中既不能看地图，也不能SAVE，这里的敌人几乎都是以前没有出现过的，因此战斗会很辛苦，来到分叉点，一条路前进。从瀑布掉下，便来到迷宫的入口处。这里最后的迷宫了，共有9屋，在第5屋有可以更换召唤兽的房间，并且有一处地方可以被传送四七姐妹学园的1－C教室，目的是最后一次挑战废工场，因为此时废工场的最后一道门也已经打开了，解开废工场之谜，这是最后的机会。

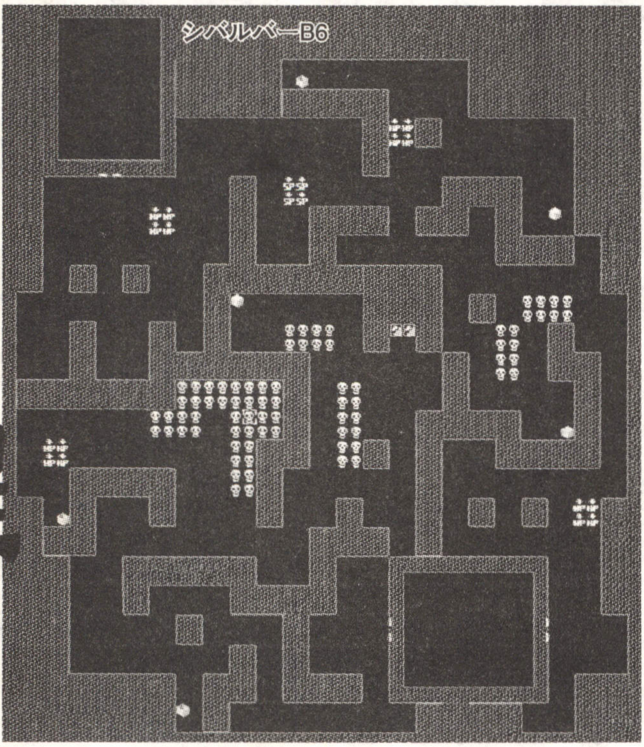
迷宫内的许多房间内都会与敌人的中BOSS战斗，最后迷宫的尽头是一个看上去十分熟悉的房间，此时那机器人军团(圣枪骑士团)的首领出现，与他战斗要注意他的招数。圣杯会使他完全无敌，圣柜是全体攻击魔法，圣枪会使我们人员无法召唤。敌人的圣杯效果大约会维持两个回合，攻击他是最后以合体技为主，战胜他后，事件的幕后头目便会现身。不过，他竟然是淳的父亲，淳也因父亲的一席话而动摇，最后还是舞耶令淳回复意识，最后敌人现出真面目，并把本已过世的淳的父亲绑在十字架上，还同时绑住淳的母亲(与ジョーガー战斗中他边上那个板面随从)。淳再次陷入痛苦之中，但最后他还是战胜了自己，敌人看再不能引诱淳，便令淳的父母消失，见到这一切，愤怒的舞耶向大

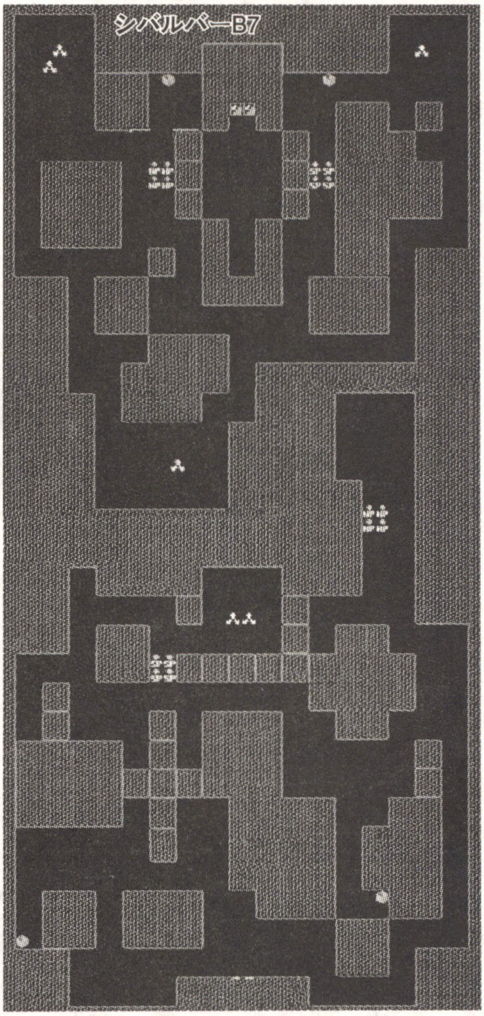
家发出了决战的号令。敌人四五个人合体而来，因此要尽量使用合体攻击魔法，还要及时回复才能获胜。

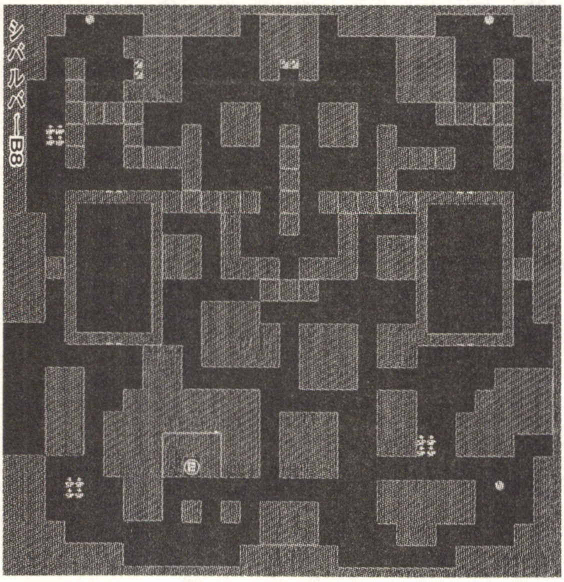
战胜后，フィレモン出现，而此有一人出现，从背后刺中了舞耶的要害，舞耶也因这致命的一枪而离开了大家，最后フィレモン来安慰达哉，此时有选择是“礼貌地回答”，还是“不顾一切给他一拳”，选择后者会发现フィレモン的真实身份。

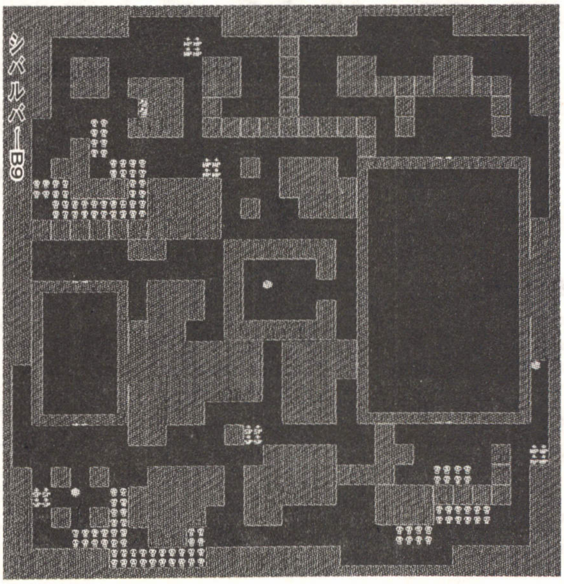


一切都过去了，众人依然像平时一样生活着，一天在大街上达哉撞倒了匆忙从大楼走出的舞耶，达哉捡起掉在地上的书，两人的目光交织在一起。









全部恶魔对话方法一览 （说得方法是每位角色与恶魔对话时选项时的第一个字母）

MAGICIAN	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	マナナン	高慢・贤い	怒!	喜	怒	恐	兴	怒	喜	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	-	-	-	-	喜	怒	怒!	喜!
	クローリー	强气・阴气・贤い	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	兴	恐!	兴	怒!	怒	怒	怒!	怒	兴	怒	喜	怒	怒	兴	怒!	恐!
	アグリッパ	强气・贤い	兴	怒	兴	怒	怒!	怒	喜	怒	兴	恐!	怒	怒!	怒	怒	兴	怒	兴	怒	喜	怒	怒	怒	兴	兴
	ラスプーチン	阴气・贤い	怒!	怒	怒	恐	恐!	怒	喜	恐	兴	恐	兴	怒!	怒	怒	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	怒	兴	怒!	恐!
	ファウスト	高慢・弱气・贤い	怒!	喜!	怒	恐	恐!	怒	喜	怒	怒!	恐	怒	怒	恐	怒	兴	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	怒!	恐
	テング	高慢・贤い	怒!	喜	怒	恐	兴	怒	喜	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	怒!	喜!
	エンプーサ	强气・贤い	兴	怒	兴	怒	怒!	怒	喜	怒	兴	恐!	怒	怒	怒	怒	兴	怒	兴	兴	怒	兴	怒	怒	兴	兴

LOVERS	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	アリス	高慢・阳气・愚か	喜	喜	怒	怒!	兴	怒!	怒	喜	怒	怒	喜	怒!	怒!	怒	喜	兴	-	-	-	-	喜!	怒	怒	恐
	サテュロス	强气・阳气・愚か	喜	怒	兴	兴	怒!	兴	怒	兴	喜	兴	喜	喜!	兴	怒	怒	兴	怒	怒!	喜	恐!	怒!	喜	喜	恐!
	ジャックランタン	强气・阳气・愚か	喜	怒	兴	兴	怒!	兴	怒	兴	喜	兴	喜	喜!	兴	怒	怒	兴	怒	怒!	喜	恐!	怒!	喜	喜	恐!
	ジャックフロスト	阳气・愚か	喜	怒	怒	兴	兴	兴	怒	兴	喜	怒	喜	喜!	兴	喜	喜	兴	怒	兴	怒	恐!	兴	喜	喜	恐!
	ロビングッドフェロー	阳气	喜	怒	怒	恐	兴	怒	怒	兴	喜	怒	喜	兴	兴	喜	喜	喜	怒	怒	怒	兴	怒	怒	喜	兴
	パック	强气・阳气	喜	怒	兴	怒	怒!	怒	怒	兴	喜	兴	喜	兴	兴	喜	怒	喜	怒	怒	喜	兴	怒	怒	喜	兴
	ピクシー	强气・阳气	喜	怒	兴	兴	怒!	怒	怒	喜	喜	兴	喜	兴	兴	怒	怒	喜	怒	兴	怒	兴	怒	怒	喜	兴

CHARIOT	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	ギリペカラ	高慢・短气・贤い	怒!	喜	怒	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒!	怒	-	-	-	-	怒	怒	怒	喜!
	アレス	短气・强气・阳气	喜	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒!	喜	兴	怒	怒!	兴	怒	怒	怒	-	-	-	-	怒	怒	怒	兴
	ラクサーシャ	短气・贤い	兴	怒	怒	怒	怒!	怒	怒	怒	怒!	恐	怒	怒	怒	喜	怒!	怒	怒!	怒	喜	怒	怒	怒	怒!	兴
	タラニス	短气・愚か	怒	怒	怒	怒!	怒!	兴	怒	怒	怒	怒	怒	怒	兴	喜	怒	怒!	怒	兴	喜	恐	怒!	喜	怒	恐!
	ミノタウロス	短气・愚か	怒	怒	怒	怒!	怒!	兴	怒	怒	怒	怒	怒	怒	兴	喜	怒	怒!	怒	兴	喜	恐	怒!	喜	怒	恐!
	オーガ	短气・愚か	怒	怒	怒	怒!	怒!	兴	怒	怒	怒	怒	怒	怒	兴	喜	怒	怒!	怒	兴	喜	恐	怒!	喜	怒	恐!

STRENGTH	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	ファルヴァニール	高慢・强气・贤い	怒!	怒	怒!	怒	怒!	怒	喜	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	-	-	-	-	喜	怒	怒!	喜!
	タクシャカ	强气・阴气・贤い	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	兴	恐!	兴	怒!	怒	怒	怒!	怒	-	-	-	-	怒	兴	怒!	恐!
	ビュートーン	强气・愚か	怒	怒	兴	兴	怒!	兴	怒	怒	怒	怒	怒	喜!	兴	怒	怒	兴	怒	怒	喜	恐	怒!	喜	喜	恐!
	クエルプレ	强气・贤い	兴	怒	兴	怒	怒!	怒	喜	怒	兴	恐!	怒	怒!	怒	怒	兴	怒	兴	怒	喜	怒	怒	怒	兴	兴
	キヨヒメ	高慢・强气・愚か	怒	怒	怒!	怒	怒!	怒!	怒	喜!	怒	怒!	怒	怒	怒!	怒	怒	兴	怒	怒	怒	喜	喜	怒	怒	恐
	アペプ	强气・贤い	兴	怒	兴	怒	怒!	怒	喜	怒	兴	恐!	怒	怒!	怒	怒	兴	怒	兴	怒	喜	怒	怒	怒	兴	兴

HERMIT	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	キニチ・アハウ	高慢・强气・愚か	怒	怒	怒!	怒	怒!	怒!	怒	怒	怒	怒!	怒	喜	怒!	怒	怒	兴	-	-	-	-	喜	怒	怒	恐
	カトブレパス	弱气・阳气・愚か	怒	兴	恐	恐!	恐	怒	兴	恐	怒	恐	兴	喜!	恐!	恐!	怒	怒!	-	-	-	-	兴	喜	怒	恐
	クン・アヌン	短气・强气・愚か	怒	怒	怒!	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	兴	怒	怒	兴	怒	怒	怒!	怒	怒!	喜	恐	怒	喜	怒	恐!
	ネコマタ	高慢・阳气・愚か	喜	喜	怒	怒!	兴	怒!	怒	喜	怒	怒	喜	怒!	怒!	怒	喜	兴	怒	怒	怒	喜	喜!	怒	怒	恐
	ラタトスク	高慢・愚か	怒	喜	怒	怒	兴	怒!	怒	喜!	怒	怒	怒	怒	怒!	怒	喜	兴	怒	怒	怒	喜	喜!	怒	怒	恐

FORTUNE	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	フェンリル	高慢・短气・强气	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	-	-	-	-	怒	怒	怒	喜!
	ケルベロス	强气・贤い	兴	怒	兴	怒	怒!	怒	喜	怒	兴	恐	怒	怒!	怒	怒	兴	怒	-	-	-	-	怒	怒	兴	兴
	オルトロス	短气・强气・愚か	怒	怒	怒!	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	兴	怒	怒	兴	怒	怒	怒!	怒	怒!	喜	恐	怒	喜	怒	恐!
	ワニュウドウ	强气・愚か	怒	怒	兴	兴	怒!	兴	怒	怒	怒	兴	怒	喜!	兴	怒	怒	兴	怒	怒!	喜	恐	怒!	喜	喜	恐!

HANGEDMAN	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	アドラメルク	短气・强气・贤い	兴	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	怒!	恐!	怒	怒	怒	怒	怒	怒	-	-	-	-	怒	怒	怒!	兴
	ビュセル	高慢・强气・贤い	怒!	怒	怒!	怒	怒!	怒	喜	喜	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	-	-	-	-	喜	怒	怒!	喜!
	バルバドス	强气・阳气・贤い	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	兴	恐!	兴	怒!	怒	怒	怒	怒	-	-	-	-	怒	兴	怒!	恐!
	ザエボス	短气・强气・阳气	喜	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒!	喜	兴	怒	怒	兴	怒	怒	怒	怒	怒	喜	兴	怒	怒	怒	兴
	カバンダ	强气・阳气	喜	怒	兴	怒	怒!	怒	怒	兴	喜	兴	喜	兴	兴	怒	怒	喜	怒	怒	喜	兴	怒	怒	喜	兴
	シャックス	强气・贤い	兴	怒	兴	怒	怒!	怒	喜	怒	兴	恐!	怒	怒!	怒	怒	兴	怒	兴	怒	喜	怒	怒	怒	兴	兴
	ニスロク	短气・强气・阳气	喜	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒!	喜	兴	怒	怒!	兴	怒	怒	怒	怒	怒	喜	兴	怒	怒	怒	兴
	グザファン	强气・阳气	喜	怒	兴	怒	怒!	怒	怒	兴	喜	兴	喜	兴	兴	怒	怒	喜	怒	怒	喜	兴	怒	怒	喜	兴

DEATH	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	アフ・パチ	短气・阳气・贤い	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	兴	恐!	兴	怒!	怒	怒	怒	怒	-	-	-	-	怒	兴	怒!	恐!
	キシン	高慢・阳气・贤い	怒	兴	怒	恐	恐!	怒	喜	怒	怒!	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	-	-	-	-	喜	怒!	怒	恐
	アンクウ	短气・阳气・贤い	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒!	恐	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	-	-	-	-	怒	兴	怒	恐!
	フン・ハウ	短气・阳气・贤い	怒	怒	怒	怒!	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	怒	兴	喜	怒	怒	喜!	怒	恐!
	ヘル	阴气・贤い	怒!	怒	恐	怒	恐!	怒	喜	怒	兴	恐	兴	怒	怒	怒	怒	怒	兴	恐	恐	怒!	怒	兴	怒!	恐!
	イシュタム	阴气・贤い	怒!	怒	恐	怒	恐!	怒	喜	怒	兴	恐	兴	怒	怒	怒	怒	怒	兴	恐	恐	怒!	怒	兴	怒!	恐!

TEMPERANCE	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	フェニックス	弱气・贤い	兴	兴	恐	怒	恐!	恐	喜	怒	兴	恐	怒	恐	恐	兴	兴	怒	-	-	-	-	怒	喜	兴	恐!
	ヴウプ・カキシュ	强气・贤い	兴	怒	兴	怒	怒!	怒	喜	怒	兴	恐!	怒	怒!	怒	怒	兴	怒					怒	怒	兴	兴
	スチュバリデス	短气・贤い	兴	怒	怒	怒	怒!	怒	怒	怒	怒!	恐	怒	怒	怒	喜	怒!	怒	怒!	怒	喜	怒	怒	怒	怒!	兴
	カマソッツ	强气・阴气・贤い	怒!	怒	兴	怒	怒	喜	怒	怒	兴	恐!	兴	怒!	怒	怒	怒!	怒	兴	怒	喜	怒	怒	兴	怒!	恐!
	フィアラル	阳气・贤い	喜!	怒	怒	恐	兴	怒	喜	兴	喜!	恐	喜	怒!	兴	兴	兴	怒	兴	怒	怒	兴	怒	怒	兴	兴
	モー・ショボー	阴气・贤い	怒!	怒	恐	怒	恐!	怒	喜	怒	兴	恐	兴	怒	怒	怒	怒!	怒	兴	恐	恐	怒	怒	兴	怒!	恐!
	ハーピー	高慢・贤い	怒!	喜	怒	怒	兴	怒	喜	喜	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	兴	怒	怒	喜	喜	怒	怒!	喜!

DEVIL	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	ツイツイミトル	短气・阴气・愚か	怒	怒	怒	恐	怒	怒!	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	兴	怒	怒	怒	-	-	-	-	怒!	喜	怒	恐!
	ルキフグス	高慢・阴气・贤い	怒	喜	怒	恐	恐!	怒	怒	怒!	怒!	怒	怒	怒!	兴	怒	怒!	怒	-	-	-	-	喜	怒!	怒	恐!
	ダイロクテンマオウ	短气・阴气・愚か	怒	怒	怒	怒!	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	怒	兴	喜	怒	怒!	喜!	怒	恐!
	リッチ	强气・阴气・贤い	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	兴	恐!	兴	怒!	怒	怒	怒!	怒	兴	怒	喜	怒	怒	兴	怒!	恐!
	レイス	阴气・贤い	怒!	怒	怒	恐	恐!	怒	喜	恐	兴	恐	兴	怒!	怒	怒	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	怒	兴	怒!	恐!
	ファントム	高慢・阴气・愚か	怒	喜	怒	兴	恐!	怒!	怒	怒	怒	怒	怒!	喜	怒	怒	怒	怒!	怒	怒!	怒	怒	喜!!	怒	怒	恐
	ポルターガイスト	弱气・阴气・愚か	怒	兴	恐	恐!	恐!	怒	兴	恐	怒	恐	兴	喜!	恐!	恐!	怒	怒!	喜	恐!	恐	怒	兴	喜	怒	恐
	ゴースト	阴气・愚か	怒	怒	怒	兴	恐!	怒!	怒	恐	怒	怒	兴	喜!	兴	怒	怒	怒!	怒	兴	怒	怒	兴	喜!	怒	恐

TOWER	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	テトカポリスカ	高慢・短气・愚か	怒	喜	怒	怒!	怒!	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒!	怒	怒	怒!	-	-	-	-	怒	怒	怒	恐
	セケル	高慢・阴气・愚か	怒	喜	怒	兴	恐!	怒	怒	怒	怒	怒	怒!	喜	怒!	怒	怒	怒!	-	-	-	-	喜!!	怒	怒	恐
	アエーシェマ	短气・愚か	怒	怒	怒	恐	怒!	兴	怒	怒	怒	怒	怒	怒	兴	喜	怒	怒!	-	-	-	-	怒!	喜	怒	恐!
	ショゴス	短气・愚か	怒	喜	怒	兴	兴	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	喜	怒!	怒	喜	兴	怒	怒	怒	怒	喜!	怒	怒	恐
	カナロア	短气・愚か	怒	怒	怒	怒!	怒!	兴	怒	怒	怒	怒	怒	怒	兴	喜	怒	怒!	怒	兴	喜	恐	怒!	喜	怒	恐!
	オーカージェリー	阴气・愚か	怒	怒	怒	兴	恐!	怒!	怒	恐	怒	怒	兴	喜!	兴	怒	怒	怒!	怒	兴	怒	怒	兴	喜!	怒	恐!
	ブロブ	愚か	怒	怒	怒	兴	兴	兴	怒	恐	怒	怒	怒	喜	兴	喜	喜	兴	怒	兴	怒	恐	兴	喜	喜	恐!
	スライム	愚か	怒	怒	怒	兴	兴	兴	怒	恐	怒	怒	怒	喜	兴	喜	喜	兴	怒		怒	恐	兴	喜	喜	恐!

STAR	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	ヴァルキリー	高慢・强气・阳气	喜	怒	怒!	怒!	怒!	怒	怒	喜	怒	怒!	喜	怒!	怒!	怒	怒	喜	-	-	-	-	喜	怒	怒	喜!
	ヤクシャ	高慢・强气・阳气	喜	怒	怒!	怒	怒!	怒	怒	怒!	怒	怒!	喜	怒!	怒!	怒	怒	喜					喜	怒	怒	喜!
	ヘーニル	高慢・弱气・阳气	喜	喜!	怒	恐	恐!	怒	怒!	怒!	怒	恐	喜	怒!	恐	怒!	喜	喜	怒	怒	怒	怒!	喜	怒	怒	恐
	ピコリュス	短气・强气・阳气	喜	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒!	喜	兴	怒	怒!	兴	怒	怒	怒	怒	怒	喜	兴	怒	怒	怒	兴
	ガンダルヴァ	高慢・阳气	喜	喜	怒	恐	兴	怒	怒	怒!	怒	怒	喜	怒!	怒!	怒	喜	喜	怒	怒	怒	怒!	喜	怒	怒	喜
	キンナラ	短气・阳气・愚か	喜	怒	怒	怒!	怒!	兴	怒	怒!	喜	怒	怒	怒	兴	喜	怒	怒!	怒	兴	喜	恐!	怒!	喜	怒	恐!
	アガシオン	弱气・阳气	喜	兴	恐	恐	恐!	恐	兴	兴	喜	恐	喜	兴	恐!	兴	喜	喜	喜	恐	恐	兴	怒	喜	喜	恐!

MOON	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	ジャヒー	高慢・阴气・贤い	怒	喜	怒	怒	恐!	怒	喜	喜	怒!	怒	怒!	怒	怒	怒	怒!	怒	-	-	-	-	喜	怒!	怒	恐
	サキュバス	高慢・弱气・阴气	怒	喜!	怒	怒	恐	怒	怒!	喜	怒	恐	怒!	怒	恐	怒	怒	怒	-	-	-	-	喜	怒	怒	恐
	リリム	强气・阴气・贤い	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	兴	恐!	兴	怒	怒	怒	怒!	怒	兴	兴	怒	怒!	怒	兴	怒!	恐!
	バリカー	阴气・贤い	怒!	怒	恐	恐	恐!	怒	喜	怒	兴	恐	兴	怒	怒	怒	怒!	怒	兴	恐	恐	怒!	怒	兴	怒!	恐!
	エリーニュス	强气・阴气	怒	怒	兴	恐	怒	怒	怒	怒	怒	兴	兴	怒	怒	怒	怒	怒	兴	兴	怒	怒!	怒	兴	怒	恐!
	ナイトメア	弱气・阴气・愚か	怒	兴	恐	恐	恐	怒	兴	兴	怒	恐	兴	恐	恐!	怒!	怒	怒!	喜	恐	恐	恐	兴	喜	怒	恐

JUDGEMENT	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	ソロネ	高慢	怒	喜	怒	恐	兴	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	喜	喜	-	-	-	-	喜	怒	怒	喜
	メルキセデク	高慢・贤い	怒!	喜	怒	恐	兴	怒	喜	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	-	-	-	-	喜	怒	怒!	喜!
	プリンシパリティ	高慢・强气・贤い	怒!	怒	怒!	怒	怒!	怒	喜	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	怒!	喜!
	エンジェル	高慢・愚か	怒	喜	怒	怒	兴	怒!	怒	喜!	怒	怒	怒	怒	怒!	怒	喜	兴	怒	怒	怒	喜	喜!	怒	怒	恐
	ファレグ	高慢・贤い	怒!	喜	怒	恐	兴	怒	喜	怒	怒	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	兴	怒	怒	怒	喜	怒	怒!	喜!

WORLD	恶魔名	性格	も	说	汉	目	自	场	人	歌	踊	力	恋	悯	イ	相	亲	责	谕	叱	拳	撮	甘	星	梦	花
	ウロボロス	高慢・贤い	怒!	喜	怒	恐	兴	怒	喜	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	-	-	-	-	喜	怒	怒!	喜!
	ムチャリンダ	强气・贤い	兴	怒	兴	怒	怒!	怒	喜	怒	兴	恐!	怒	怒	怒	怒	兴	怒	-	-	-	-	怒	怒	兴	兴
	フナグ・ク	高慢・贤い	怒!	喜	怒	恐	兴	怒	喜	怒	怒!	怒	怒	怒	怒	怒	兴	怒	-	-	-	-	喜	怒	怒!	喜!
	リヴァイアサン	短气・强气・愚か	怒	怒	怒!	怒!	怒	兴	怒	怒	怒	兴	怒	怒	兴	怒	怒	怒!	怒	怒!	喜	恐	怒	喜	怒	恐!
	デメテール	弱气・阳气・贤い	喜!	兴	恐	怒!	恐!	恐	喜!	喜	喜!	恐	喜	恐!	恐!!	兴	兴	怒	兴	恐	恐	恐!	怒	喜	兴	恐!
	クラーケン	强气・愚か	怒	怒	兴	兴	怒!	兴	怒	怒	怒	兴	怒	喜!	兴	怒	怒	兴	怒	怒!	喜	恐	怒!	喜	喜	恐!
	コカトリス	愚か	怒	怒	怒	兴	兴	兴	怒	恐	怒	怒	怒	喜	兴	喜	喜	兴	怒	兴	怒	恐	兴	喜	喜	恐

合体魔法修得方法

1. 水击系魔法→地变系魔法→火炎系魔法＝タワーインフェルノ
2. 火炎系魔法→地变系魔法→マハラギオン＝ロワゾードーフ
3. 火炎系魔法→地变系魔法→水击系魔法＝ハイドロブースト
4. 水击系魔法→疾风系魔法→マハアクエス＝疾驱水爪破
5. 水击系魔法→地变系魔法→疾风系魔法＝かまいたち
6. 疾风系魔法→水击系魔法→マハガルーラ＝真空波
7. 火炎系魔法→疾风系魔法→地变系魔法＝ストーンライズ
8. 地变系魔法→火炎系魔法→マハマグナス＝ランドスパーク
9. 万能系魔法→ハイプレッシャー＝ゴッドハンド
10. ノヴァサイザ(アポロ)→血のハネムーン(ハーデス)→フォーミーラバ(ヴィーナス)→クロスフォーチューン(クロノス)→クレセントキラ(アルテミス)＝グランドクロス
11. マリンカリン→愈しの调べ＝魅惑のメロディ
12. ドルミナ →愈しの调べ＝クラシックメロディ
13. バルザック→愈しの调べ＝カゲキなメロディ
14. 火炎系魔法→水击系魔法→ザンマ＝原子破坏
15. 疾风系魔法→暗黑系魔法→グラダイン＝ブラックホール
16. 火炎系魔法（スザク）→水击系魔法（ビャッコ）→疾风系魔法（セイリュウ）→地变系魔法（ゲンブ）→精灵召唤（アベノセイメイ）＝式神召唤
17. ムドオン→ハマオン＝オール1
18. ザンマ→神圣系魔法＝ローエンドブレイカ
19. ザンマ→暗黑系魔法＝ハイエンドクラッシュ
20. 神圣系魔法→暗黑系魔法＝死神のルーレット
21. 火炎系魔法→精灵召唤＝サラマンダ
22. 水击系魔法→精灵召唤＝ウンディーネ
23. 疾风系魔法→精灵召唤＝シルフ
24. 地变系魔法→精灵召唤＝ノーム
25. ダイヤモンドダスト→精灵召唤＝キングフロスト
26. 雷の洗礼→精灵召唤＝タケミカヅチ
27. フレイラ→精灵召唤＝ヒノカグッチ
28. 火炎系魔法→疾风系魔法→火炎系魔法＝メガブレイズ
29. 火炎系魔法→火炎系魔法＝灼热狱炎
30. 火炎系魔法→万能系魔法→ファイアストーム＝メガロファイア
31. 水击系魔法→万能系魔法→フィアトレント＝メイルストローム
32. 水击系魔法→水击系魔法＝妖云水落
33. 水击系魔法→地变系魔法→水击系魔法＝ベインスプラッシュ
34. 疾风系魔法→火炎系魔法→疾风系魔法＝マキシテンペスト
35. 疾风系魔法→疾风系魔法＝龙飞天升
36. 疾风系魔法→万能系魔法→旋风阵＝ストームナイトメア
37. 地变系魔法→万能系魔法→マハマグダイン＝ラストクエイク
38. 地变系魔法→地变系魔法＝尖锐奇岩
39. 地变系魔法→水击系魔法→地变系魔法＝クラッグファング
40. 水击系魔法→疾风系魔法→ブフーラ＝アイスブラスト
41. 水击系魔法→地变系魔法→ブフダイン＝アイスクラッシュ
42. 火炎系魔法→疾风系魔法→ジオンガ＝サンダーブラスト
43. 火炎系魔法→地变系魔法→ジオダイン＝サンダークラッシュ
44. 火炎系魔法→万能系魔法→マハラギダイン＝メルトダウン
45. 水击系魔法→万能系魔法→マハアクダイン＝タイダルウェイブ
46. 疾风系魔法→万能系魔法→マハガルダイン＝ギガサイクロン
47. 地变系魔法→万能系魔法→大地の怒り＝ヘルデザート
48. タルカジャ→慈爱の祈り＝マハタルカジャ
49. ラクカジャ→慈爱の祈り＝マハラクカジャ
50. マカカジャ→慈爱の祈り＝マハマカカジャ
51. サマカジャ→慈爱の祈り＝マハサマカジャ
52. スクカジャ→慈爱の祈り＝マハスクカジャ
53. ディア→愈しの调べ＝ディアマイ
54. メディア→愈しの调べ＝メディアマイ
55. パトラ→ディア→リカーム＝パナケイアの祝福
56. 火炎系魔法→一文字斩り＝真火炎击
57. 水击系魔法→一文字切り＝真冰结刃
58. 疾风系魔法→一文字切り＝真疾风斩
59. 地变系魔法→一文字斩り＝真地雷断
60. 火炎系魔法→利剑乱舞＝狂炎乱舞　激
61. 水击系魔法→利剑乱舞＝霜剑乱舞　激
62. 疾风系魔法→利剑乱舞＝烈风乱舞　激
63. 地变系魔法→利剑乱舞＝雷震乱舞　激
64. 暗黑系魔法→一文字切り＝ダークセイバ
65. 神圣系魔法→一文字斩り＝ライトスマッシャ
66. 雷震乱舞（インドラ）→旋回速弹（ヴァルナ）→利剑乱舞（ビシャモンテン）→利剑乱舞(ヤマ)＝四天修罗诛灭剑舞
67. 疾风系魔法→ソニックパンチ＝天马流星烈拳
68. ポイズマ→九十九针＝邪毒针　改
69. ドルミナ →九十九针＝梦见针　改
70. ポイズマ→かみつき＝毒かみつき　改
71. ドルミナ →かみつき＝マヒかみつき　改
72. ポイズマ→ひっかき＝毒ひっかき　改
73. ドルミナ →ひっかき＝マヒひっかき　改
74. 突击→突击→突击＝トリプルチャージ
75. ジオ→体当たり＝激走　电光石火
76. 火炎系魔法→地变系魔法→アステロイドボム＝メテオクラッシュ
77. メギドラ→精灵召唤＝ハチマン
78. プラライヤ（シヴァ）→スティティ（ヴィシュヌ）→スリスティ（ブラフマー）＝オーム
79. 雷震乱舞（シヴァ）→メギドラオン（ヴィシュヌ）→アルファブラスタ（ブラフマー）＝トリムールティ
80. 狂炎乱舞（スルト）→ブフダイン（ロキ）→雷の洗礼（オーディン）→ファイアストーム（フェンリル）→ブリザードブレス（ヘイムダル）＝ラグナロク
81. ザン（ポルターガイスト）→地狱の业火（スルト）→ジオダイン（ベルゼブブ）→アステロイドボム（ルシファー）＝魔界大战
82. ヒエロスグリュペイン(スクルド)→光りの裁き(ヴェルザンディ)→暗の审判(ウルズ)＝ノルンの瞬き
83. オメガクラスタ（ルシファー）→アルファブラスタ（サタン）＝ハルマゲドン

游戏中有许多强力的合体魔法需要固定的 PERSONA 才能够使出，表中括号里的便是那些特殊合体魔法中必须存在的 PERSONA。另外有些合体魔法是必须令恶魔习得第 7 种魔法才能出现(例如第 78 种)，游戏中的两个最强 PERSONA(第 83 种)的合体魔法可以令游戏的最终 BOSS 一击毙命。

攻略番外篇——废工场

废工场的门会随情节的进行而逐步打开，最重要的是6号门开启后，玩者要阅读散落在工场内部的工作人员手记(共11册)，分别是搬入口2册，02区1册、03区2册、04区2册、05区2册、06区1册。全部阅读后在与敌人战斗中与敌人签定契约，契约达成后向敌人询问是否是什么特别情报，当有恶魔告诉你有关役员室的事情后，再前往04区内的事务室，调查配电盘便会进入役赠室与南条圭见面，再阅读这样的工作人员手记后，回到工场的入口处，在地上的那个手记右侧大约两至三步的距离会掉在地下。调查此地的宝箱会与アリス战斗，战斗后再阅读工作人员手记会得到废液处理场的情报，出来后在06区内向恶魔打听到废液处理场的情报后便可以进入废液处理场，在那里会与前作的角色レイジ相见，与之对话，选择“わ前が神取が”便会得到一件传说的武器，另外几件传说的武器也要向恶魔打听。传说的武器攻击力全部为130，它们分别是：

“传说のハンドガン”：青叶区武器屋出售

“传说の日本刀”：废工场南条圭处

“传说のギターケース传说”：平坂亚拉面馆出售

“传说のナタルナックル”：废工场レイジ赠送

“传说の花”：四神殿完成后去神社，在神社建筑后面找到一个小孩并与之对话，然后去本丸公园调查揭示板，再去时间城后就可以在各地听到有关的传闻。

特殊道具取得方法及场所一览

特殊道具	召唤 PERSONA	入手场所
黄泉の险路	イザナミ	废工场6号室
水莲の花弁	ラクシュミ	ムー大陆购买
生首のネックレス	カーリー	PERSONA ドュルガー归还
万物のゆりかご	ガイア	废液处理场
ルーンの石牌	オーディン	废工场6号室
アヴァターラ	ヴィシュヌ	PERSONA ラクシュミ归还
唯我独尊	シャカ	废工场2号室
正宗の眼带	ブラフマー	废工场6号室
マキシテンペスト	シヴァ	PERSONA スカンダ归还
ウルザンブルン	スクルド	废工场1阶仓库
宝具	ナタ	废工场4号室
武将の驹	ビシャモンテン	ムー大陆购买
ステュクス	カロン	ムー大陆购买
深红の翼	スザク	废工场6号室
明けの明星	ルシファー	PERSONA ミカエル归还
七色の闪光	イーリス	青叶公园
ウルの月	ナンナル	PERSONA ツクヨミ归还
ドルドナの曜	イルダーナ	狮子宫1阶
千の莲弁	ヴィローシャナ	废工场役员室
告发者の日记	サタン	PERSONA ベルゼブブ归还
ノアトゥン	ニヨルド	PERSONA グリンブルスティ归还

使 PERSONA 增加能力

在战斗中经常使用合体魔法，便会有机会让角色的PERSONA增强能力。具体效果如下（战斗中必须使用合体魔法）：

1. PERSONA状态数值上升　2. RANK一次升2级
3. 学会新的魔法　4. 产生变异能力

其中产生变异能力后的PERSONA可以到召唤屋使之变异为新的PERSONA，变异后的等级大约为原来的等级加5(也会有特殊的情况，例如LV.83的ミカエル变异后便是LV.99的ルシファー)。

游戏到中盘时与签定契约的恶魔对话可以打听到有关传闻中的魔法，也就是说有些恶魔在存在着一些在召唤PERSONA时并没有显示的魔法，只要能打听到他便会在这些PERSONA的身上出现。另外，只要将恶魔的等级升到RANK 8，那么便可以令其归还，归还后可以得到道具（RANK不足8是不能得到道具的)，有些道具是召唤特殊PERSONA时所必须的，通常使用特殊道具所召唤的PERSONA的能力都相当强，因此这些道具一定要得到(如左表所示)。

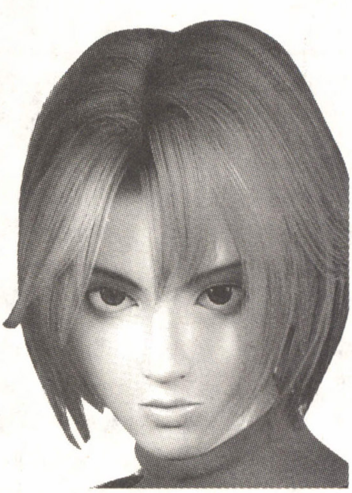
隐藏事件(以下事件必须先打听到有关传闻再去侦探事务所让其推广，这样便可以在谜宫内随机遇上了)

传闻中的敌人	传闻场所	特殊敌人出现场所
1. 花子さん	七姐妹学园内的学生	七姐妹学园
2. ブキミちゃん	春日山高校3楼叫ゲイ的学生	春日山高校内
3. タンスババア	港南区警署内的小孩(多次对话)	废工场
4. リンダ	平坂区拉面店内叫マニア的人	青叶公园
5. 兕いのタクシー	ピースダイナ中喜欢说恐怖事情的女子	废工场
6. 兕いの个人タクシー	ピースダイナ中喜欢说恐怖事情的女子	废工场
7. くちさけおんな	岩户山外的老者	岩户山
8. ジャンピングじじし	到豪杰寺后与入口处的女性对话	去カラコル的路上
9. クダン	占卜馆内与“意地恶な奴”对话后去TV放送局与アルバイト对话	废工场



DINO CRISIS 完全制霸

完全攻略
全道具及其作用
追加模式完全攻略
所有物品组合彻底分析
全分支全结尾完全披露



攻略的第一步是熟知移动的特性

本作采用了3D的客观视角下操作主人公移动的系统。所以动作对空间的掌握是十分必要的，为了能习惯，先理解基本的操作吧。

A. 冲刺移动(移动中×)

可以高速行动的冲刺，速度快但不易掌握之后的动作，虽然多加熟悉后可以做到快速而又稳妥，但还是应该先确认冲刺方向无危险后再行动。



逃离恐龙等只需冲刺的时候，就一定要进行冲刺。



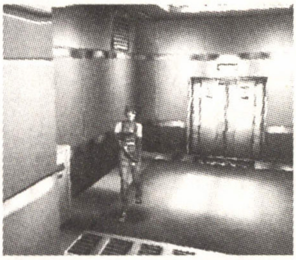
调查特定目标，大多应步行。

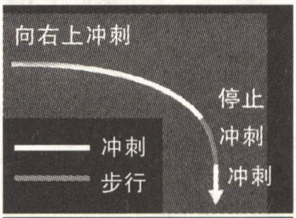
Check it Out

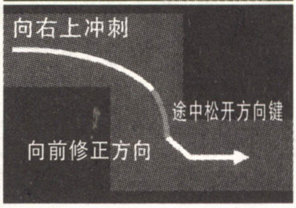
听不到什么声音的话，就可使用冲刺。

B. 旋回能力不同

停止前进后改变方向就不会发生转拐过头了，但这种简单的操作，在REGINA的行动中的性能也不同。停止时本应很快地旋回，如进行冲刺就会变慢。利用这点可提升机动力。







拐弯的理想行走路线

拐弯时碰墙的瞬间按向上的方向键就可离开，但需要极高的准确度。最好对准内侧墙的弯曲位置提前沿外侧墙壁开始拐弯。

Z型路的理想行走路线

此时必须左右切换方向。这是极难的技巧。在第2个拐弯处要及时改变方向，沿着墙壁开始拐第2个弯。



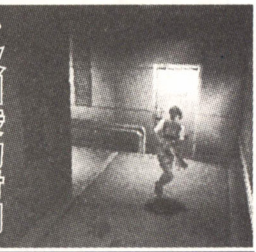
C. 转身的利用价值

移动慢操作复杂的转身动作，是从面向的位置转到背向的位置，本游戏为此设定了热键：R2键。

Check it Out

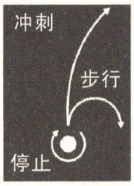
普通的操作方法，转身需要3－4步，而R2……

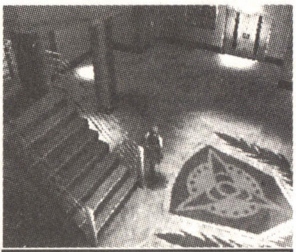
1次回转的时间



停止时	约1.5秒
步行时	约4.3秒
冲刺时	约3.3秒

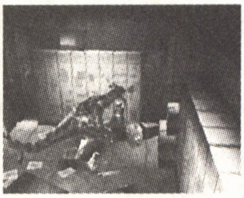
移动时的轨迹大，如同左图冲刺时的回转率最小，移动到具体地点时，步行的回旋力十分合适。





与"BIOHAZARD"不同的恐怖

TIPS



本作继承了BIOHAZARD的系统。但恐龙的速度和杀伤力很高，其恐怖的样子更加真实。

D. 这里使用端枪的移动



按 R1 键移动，就是在射击的姿势下进行移动。听到叫声或脚步声时，就可以立即开枪，而且还可以端枪去找有恐龙的地方进行射杀。

Check it Out
当听到恐龙的叫声或有动物的脚步声但画面内并无敌人，这时应进行持枪的警戒移动。

	步行	旋回	射击时间
通常移动	100%	1.5 秒	0.3 秒
端枪移动	85%	1.5 秒	0.1 秒

E. 转身的优点、缺点



转身的热键比停止时手动的旋转速度要快，在进入房间或逃离恐龙时是十分方便的。但如想利用转身进行横向的转移，操作会变得更加复杂。

Check it Out
快速离开房间时应使用。

通常	0.8 秒
R2	0.3 秒

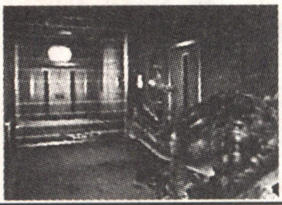
移动中或端枪姿势是不能使用 R2 的，也就是说不停下来就不能使用，因此移动时按住 R2 键之后方向键放空就可旋转了。

F. 切换瞄准器的有效性

用 R1 键端枪后就可瞄准最近的敌人，此对象也包括睡眠中的恐龙，所以要注意未被瞄准之外的恐龙。

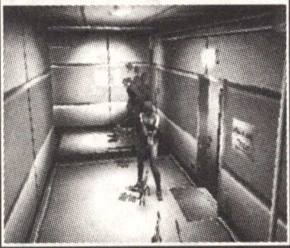
另一种自动瞄准方法

持枪移动后松开方向键，就可自动地修正目标锁定，这样也就可捕捉最近的恐龙了。



枪械瞄准的意外效果

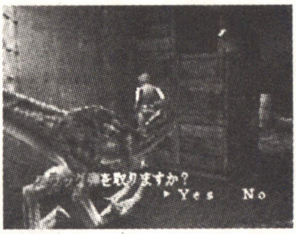
进行由移动变为端枪这动作时，即使恐龙移动也可捕捉到它，但在端枪移动的状态下，不放开方向键是不能改变瞄准目标的。



Check it Out
出现大的瞄准偏差后用 L2 调整。

G. 被追击时也可进行调查的工作

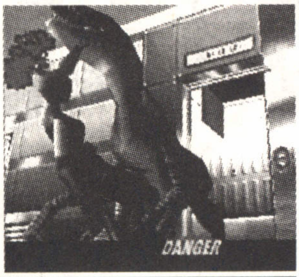
在 BIOHAZARD 系列中，如下蹲捡道具时是会受到敌人攻击的，但在本作中拿道具时的时间是停止的。



Check it Out
调查的瞬间时间停止

H. 危险事件中一定要连打手柄

危险事件开始，也就是屏幕中下方出现“DANGER”字样，这时应该连打手柄中的指定键，指定键包括“方向键及○×□△”。



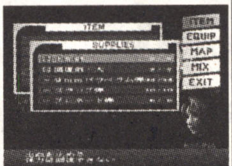
Check it Out
总而言之就是连打

TIPS

为初玩者准备的 EASY 模式与 NORMAL 模式是不同的，例如：所长室事件中逃离的时间 EASY 模式所需的时间比 NORMAL 模式的多一倍。像以上这种例子还有很多，本攻略以 NORMAL 模式为对象。

NORMAL 模式和 EASY 模式的不同

例：开始时装备就很不相同



NORMAL 模式中主人公只有手枪和很少的手枪子弹，在 EASY 模式下却有散弹枪等武器，当然与之相应的弹药也很充实。

恐龙的各项能力大幅下降



EASY 模式中出现的恐龙都变弱了许多，5 发 9mm 的子弹就可打倒，此外，恐龙的攻击力也下降到 NORMAL 的一半。

攻略的第二步是掌握枪械的特点

手枪篇

手枪是游戏中一开始 REGINA 就拥有的武器，手中这支 GLOCK 18 是欧洲标准 9mm 手枪，用其攻击恐龙，就是最弱小的速龙，也需要 10 枪左右，就算是将手枪强化后，使用 40S&W 弹也需要 8 枪左右，所以使用手枪尽可能在安全的情况下开枪，例如攻击被电网封锁的恐龙，或攻击已经被麻醉的恐龙。当然手枪装上瞄准器以后，攻击时会出现“会心一击”，这时的手枪威力才会大幅提高。

散弹枪篇

散弹枪是游戏中使用频率最高的武器，除了可以发射高威力的 SG 弹或 SLUG 弹，还可以发射游戏中很有用的麻醉弹。不过散弹枪也有自己的缺点，比如发射后上弹需要一定的时间，不过幸好这一缺点在安装了散弹枪手柄以后得以弥补，而且再取得散弹枪强化部件后，上弹的时间基本为 0。那么，在没有取得强化道具之前，建议先用麻醉弹打昏恐龙，再选用合适的武器将其消灭。

榴弹枪篇

榴弹枪是本游戏中最强的武器，发射的榴弹与“火炎弹”这两种武器威力都很大，在游戏的后期是在短时间内消灭敌人的有效武器。榴弹枪的缺点就是上弹时间太长，如果没能一击打倒敌人，很可能会遭到敌人的反击，因此建议先发射一颗麻醉弹，再用榴弹枪消灭敌人。当得到榴弹枪的配件后，上弹时间将被缩短，这时可以作为主力武器使用。另外大家注意，榴弹枪只能平射。

攻略的第三步是了解移动的特性

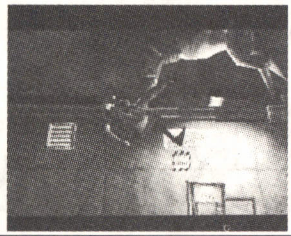
A. 受伤动作有 3 种

玩者很快就会发现本作没有其它游戏的体力的表示。代替的是 REGINA 的受伤动作，根据受伤情况 REGINA 会捂着肩或踉跄的移动。以下是笔者根据 REGINA 的动作所计算出的体力值，希望在战斗中起到一些作用，也希望能帮助玩家。

Check it Out
由动作可判断体力值，危险状态的机动力下降。

TIPS 无伤害的躲过危险事件

危险事件用连打键就可躲过。失败时常常是马上死亡或被恐龙吃掉。如果成功躲开这个事件的话，就可成功地无伤害地逃离死亡。

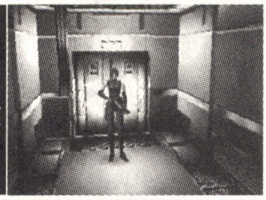


普通状态

没有受伤而且移动时步调轻盈就属于普通状态，此时移动速度最高且体力值也最好，完全不需要回复。

体力值	100～45%
步行	100%
转身	100%
冲刺	100%
旋回	100%

停止时



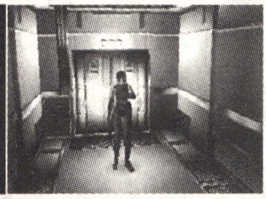
行走时



负伤状态

普通状态受伤后就会变成这种状态，步行与旋回的速度都降慢了，一旦觉得危险要马上进行回复。

体力值	约 45～20%
步行	85%
转身	100%
冲刺	100%
旋回	85%



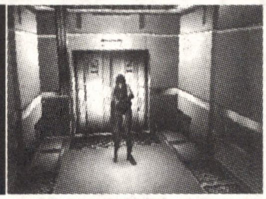
行走时



濒死状态

马上就要死亡的状态，在此状态下受到恐龙的攻击就会直接死亡，这时应该立即加以回复。

体力值	约 45～20%
步行	85%
转身	100%
冲刺	100%
旋回	85%

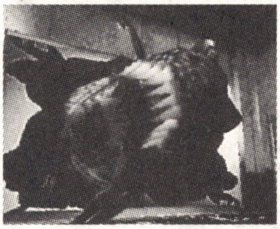


行走时



B. 注意即死攻击

即死攻击就是一击夺走 REGINA 生命的猛烈攻击。即使体力值全满的状态下也禁不住这种攻击。但是大多数即死攻击都可以回避。



Check it Out
时刻注意会有一击致命的攻击。

C. 出血导致的体力低下

出血会渐渐夺去体力，这种状态每 3 分钟会达到大约 25% 的伤害，如没有止血剂，可在没有恐龙的房间等待血凝固，之后用回复剂。



Check it Out
出血持续 3 分钟夺走约 25% 的体力值。

攻略的第四步是弄清恐龙的特征



▼唯一拥有即死攻击的 BOSS 级恐龙。



▼游戏后期出现机率最高的恐龙，攻击力十分强。



▶游戏中前期主要的敌人，速度快但攻击力一般。



◀个体非常小，一旦出现数量很多。



◀拥有空飞的能力，可以说是最容易躲闪的恐龙，尽量避开它的攻击。

攻略的第五步是明了所有物品组合

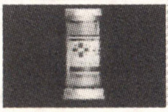
A. 四种不同用途的药品

虽然能调合出来的道具共有9种类23款之多，但它们其实主要都是由四种基本的药品素材所调制出来，这四种素材在游戏中经常会出现，对于攻略来说是不可缺少的东西。



麻醉素材

能制作出麻醉系的道具，或是令同类的道具进化。



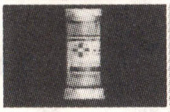
强化素材

能够令道具的效力提高一级（即一个RANK）。



回复素材

能制作出回复系的道具，或是令同类的道个进化。



增殖素材

能够令用来混合的道具的数目倍增。

B. 道具的等级与称号

游戏中的道具拥有LEVEL(等级值)，当和其他道具混合而令LEVEL达到所需的程度后，即可提高RANK(称号)成为另一种更强的道具。例如当“回复剂·小”强化后可能会进化成“回复剂·小++”，然后再进化的话则会转化成“回复剂·大”，不过在强化的过程中，“回复剂·小”的效力实际上是和“回复剂·小++”相同的，并不存在“可能会强一点”这种情况。

至于麻醉弹、回复道具的等级及称号之间的关系，看过下表之后相信会较易理解。

LEVEL/RANK	麻醉道具	回复道具
1(RANK1)	麻醉弹·弱	止血剂
2(RANK1)	麻醉弹·弱+	止血剂+
3(RANK1)	麻醉弹·弱++	止血剂++
4(RANK2)	麻醉弹·中	回复剂·小
5(RANK2)	麻醉弹·中+	回复剂·小+
6(RANK2)	麻醉弹·中++	回复剂·小++
7(RANK3)	麻醉弹·强	回复剂·大
8(RANK3)	麻醉弹·强+	回复剂·大+
9(RANK3)	麻醉弹·强++	回复剂·大++
10(RANK4)		完全回复剂
11(RANK4)		完全回复剂+
12(RANK4)		完全回复剂++
13(RANK5)		苏生药
14(RANK4)	猛毒弹	

C. 基本素材的调合

原则上所有回复及麻醉系的道具均是可以经由“麻醉素材”、“回复素材”、“强化素材”及“增殖素材”这四种基本素材调合而成，然而在不同的调合过程下，会出现“有效利用素材”及“浪费素材”之间的分别。

D. 以下便是四种基本素材互相调合时的结果：

“麻醉素材”×“麻醉素材”=“麻醉弹·弱”×3个
“回复素材”×“回复素材”=“止血剂”×1个
“麻醉素材”×“强化素材”=“麻醉弹·弱+”×1个
“回复素材”×“强化素材”=“止血剂”×1个
“麻醉素材”×“增殖素材”=“麻醉弹·弱”×2个
“回复素材”×“麻醉素材”=“止血剂”×2个

调合之法则——*LEVEL*

当两种道具调合时，其所得之LEVEL将会是两种道具之LEVEL值相加。

例如“回复剂·小”与“回复剂·小++”调合的话，由于“回复剂·小”的LEVEL为4，“回复剂·小++”的LEVEL为6，调合后所得的便会是LEVEL10的“完全回复剂”。

调合之法则——*数目*

调合后之数目，会以LEVEL较高一方的道具数目为准。

例如把“麻醉弹·弱++”3发和“麻醉弹·中”1发调合的话，由于LEVEL较高的“麻醉弹·中”只得1发，结果便会变成“麻醉弹·强”1发。不过，若然混合时两边的LEVEL相等时，则会以数目较多的一方为准。

调合之法则——*种类*

若将两种不同系统之道具调合，最后所得的种类会以LEVEL较高的一主为准。

例如将“麻醉弹·弱++”与“止血剂”调合的话，由于“麻醉弹·弱++”在LEVEL方面较高，调合后便会变成麻醉系的“麻醉弹·中”。不过，若然混合时两边的LEVEL相同时，则会优先被调全成回复系的道具。

调合之法则——*BONUS*

当把同系统之道具与药品调合时，其LEVEL将会为比原不之道具+5，数目亦会增加一个。

例如将“回复剂·小+”2个(LEVEL5)与“回复素材”调合的话，便会成为“完全回复剂”3个(LEVEL10)。

不过，若然是将“回复剂·小+”2个(LEVEL5)与系统不同的“麻醉素材”调合的话，则只支成为“回复剂·小++”2个。

调合之法则——*特殊*

游戏中有两种特殊道具，需经过特殊的调合才能产生。

苏生药=“完全回复剂++”×“完全回复剂++”(调合后数目必然会是1)

猛毒弹=“苏生药”×“麻醉弹·强++”(调合后数目必然会是1)

简单来说，在同样拥的“麻醉素材”、“麻醉素材”、“强化素材”及“增殖素材”的情况下，其调合的结果可以有很大变化：

方法1：“麻醉素材”×“强化素材”=“麻醉弹·弱+”×1发

“麻醉弹·弱+×1发”×“增殖素材”=“麻醉弹·弱+”×2发

“麻醉弹·弱+×2发”×“麻醉素材”=“麻醉弹·强”×3发

方法2：“麻醉素材”×“麻醉素材”=“麻醉弹·中”×3发

“麻醉弹·弱×3发”×“强化素材”=“麻醉弹·中”×3发

“麻醉弹·中×3发”×“增强素材”=“麻醉弹·中”×6发

“麻醉弹·中×3发”×“麻醉弹·中×3发”=“麻醉弹·强+”×3发

方法3：“麻醉素材”×“增殖素材”=“麻醉弹·弱”×2发

“麻醉弹·弱+×2发”×“麻醉素材”=“麻醉弹·中++”×3发

“麻醉弹·中++×3发”×“强化素材”=“麻醉弹·强++”×3发

从以上的例子中，显示了即使拥有相同的道具，但只要灵活运用调合系统，则最后所得的道具会有着一定的分别，所以只要各位在游戏中多尝试，相信能在调合系统中获得好处。



CRISIS



小说式攻略

来自敌国机密科技研究所报告

报告人:TOM(本国特工)

TOM:“本人受命以研究员身份潜入敌国机密科技研究所已经成功。虽然仍未得到正在开发的机密武器的情报,但在研究所中发现了一位特别的人物“KIRK 博士”(以后简称为 Dr. KIRK)。

“Dr. KIRK 原属本国能源工程学权威人士,3 年前因一次特别实验而身亡。但实际上此人并未因事故死亡,而且秘密来到敌国,并在此机密科技研究所中负责实验开发工作。报告发出前,得悉实验将于近日内正式进行,请我情报部门立即反应。”

之后可在电脑上查询有关 Dr. KIRK 的资料。

~~一般作战指令下达“秘密夺回 Dr. KIRK”~~

秘密作战指令下达“……”

利用能见度极差的夜晚,本国情报部门开始执行任务。一架“贝尔”直升机载四名精锐特种部队成员由半高空乌云层为掩护接近敌国机密科技研究所所在的小岛。

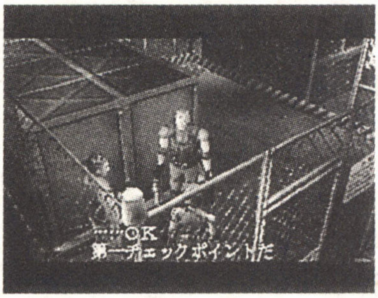
直升机机师:“已经快到预定地点的上空了!”

冲出云层的“贝尔”进入了跳伞的指定区域,当特种部队成员 RICK 找开舱门时,极为不稳定的气流冲时舱内,“气流好像很乱吗?”RICK 小声嘟囔着。可作为此次任务负责人(队长)的 GAIL 则毫不在乎得开始对表并下达命令:“降落后马上前往指定的集合地点!”随后四名成员开始逐一地跳伞,并向目标滑行……

在小岛的海难上(指定的集合地点),GAIL 一直注意着时间,“九分种后无论怎样也要开始行动。”GAIL 暗暗提醒自己,与 GAIL 一样已经先到达目的地的是此次任务唯一的女性成员 REGINA(主人公)。而队中的电脑专家 RICK 正在匆匆赶过来,“对不起,我来晚了吗?”RICK 问道。“时间到了!出发!”GAIL 下着简短的命令并不理会才赶来的 RICK。“那么,COOPER 呢?”RIGINA 问道。“GAIL 头也不回地答道:“时间到了!行动!”

其实 COOPER 因气流的影响而降落到阴森的森林中,但其敏锐的神经告诉他有危险来临,虽然一直疯狂地逃命,但 COOPER 还是被一只本应绝种的霸王龙消灭了……

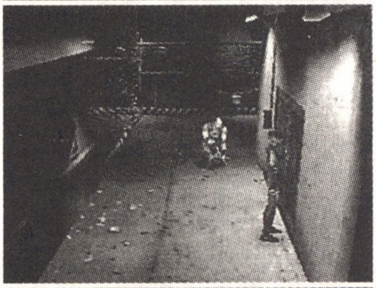
接近研究所的队员们开始准备进行潜入行动。队长 GAIL 小声说道:“OK! 这是第一站……咦,怎么看不见保安室的灯光?”电脑专家 RICK 打趣地说:“保安去参加聚会了!说不定正在又唱又跳……”GAIL 喝止了 RICK 后,自己一个人前去保安室看个究竟,而在这里,REGINA 则安抚被 GAIL 喝斥了的 RICK。刚刚说完,RICK 的腕式通信器出现了反应,于是两人便向“设施后院”前进。

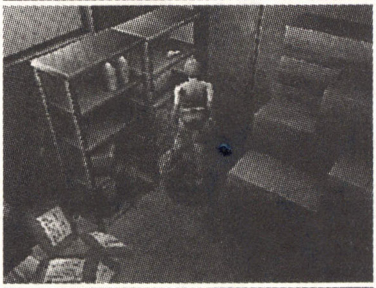


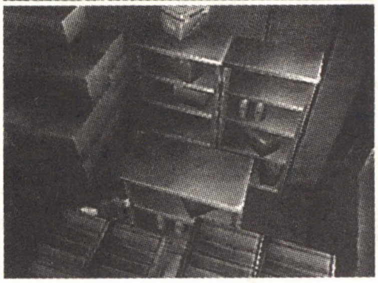
进入后,RICK 赌气不理会 GAIL,对 RGINA 说:“行动吧!由我先潜入内部控制室,这些保安设施的管理全在那里,如果我顺利破解程序后,我会 CALL 你!”之后,RICK 会离开。

REGINA 在后院的通道内找到 GAIL,他正俯下身检查地上的血迹与被破坏的铁丝网。“唔,这是你的杰作吗?”REGINA 问,而 GAIL 好像并不是在回答问题一样,拿起地上的弹壳看看之后说:“还有温度,看来就是刚才,开枪的应该是那些保安人员。”“有人比我们提前行动吗?”REGINA 问。“不知道,单看铁丝网被破坏的程度,仿佛不是专业人员所为,但受到损失得却只是保安人员。从现在这些情报上来看,是不能对这件事下定义的,你去调查一下附近吧!”GAIL 一边继续他的工作,一边向 REGINA 下达着命令。

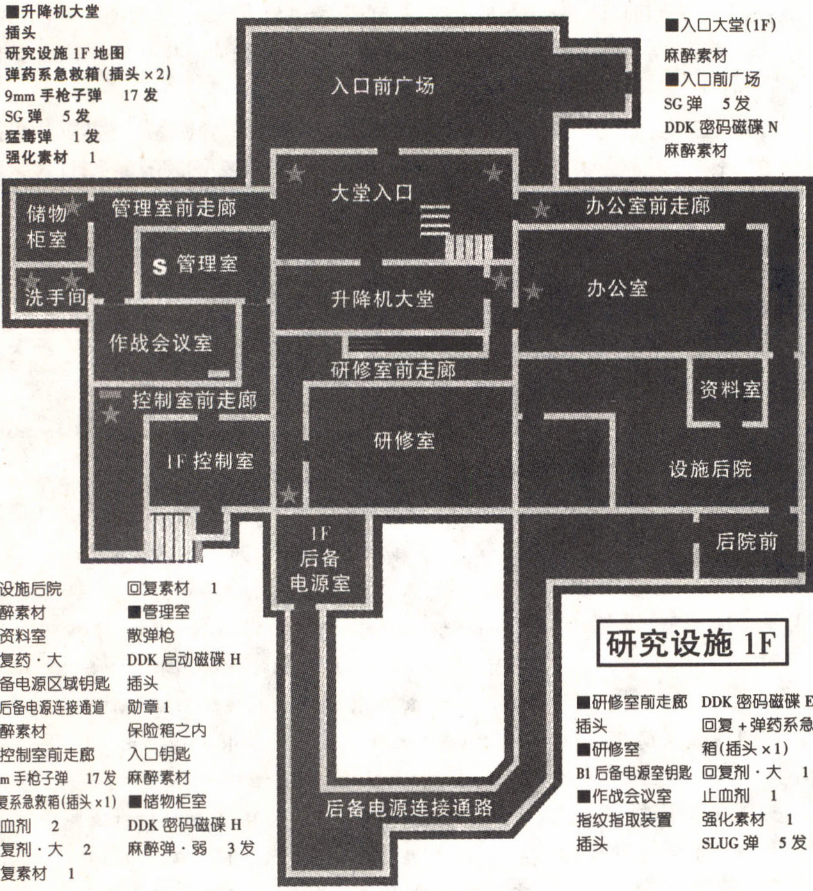








REGINA 立即进入边上的资料室,虽然在这里边放着不少的物品,但还是可以很轻易地寻找到放在铁架子上的“后



■升降机大堂
插头
研究设施 1F 地图
弹药系急救箱(插头×2)
9mm 手枪子弹 17 发
SG 弹 5 发
猛毒弹 1 发
强化素材 1

■入口大堂(1F)
麻醉素材
■入口前广场
SG 弹 5 发
DDK 密码磁碟 N
麻醉素材

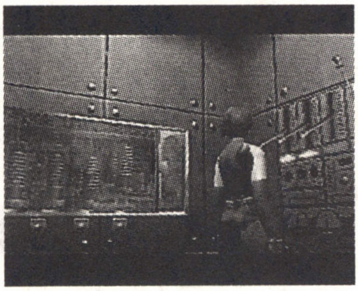
■设施后院
麻醉素材
■资料室
回复药・大
后备电源区域钥匙
■后备电源连接通道
麻醉素材
■控制室前走廊
9mm 手枪子弹 17 发
回复系急救箱(插头×1)
止血剂 2
回复剂・大 2
回复素材 1
■管理室
散弹枪
DDK 启动磁碟 H
插头
勋章 1
保险箱之内
入口钥匙
麻醉素材
■储物柜室
DDK 密码磁碟 H
麻醉弹・弱 3 发

研究设施 1F

■研修室前走廊
插头
■研修室
B1 后备电源室钥匙
■作战会议室
指纹指取装置
插头
DDK 密码磁碟 E
回复+弹药系急救箱(插头×1)
回复剂・大 1
止血剂 1
强化素材 1
SLUG 弹 5 发

两个人经过“后院前”来到“后备电源连接通道”,在路上 GAIL 发现了一具被分尸的保安尸体,并开始了调查工作。GAIL 对赶上来的 REGAINA 说:“死者的腹部被咬穿,而且内脏也残缺不全。”REGINA 听闻后也伏下身调查,之后她说:“从死者的腹部伤痕来看,应该是被猛兽所杀的。”但光从伤口处也无法下定论,于是两人也只好离开了这里,但 REGINA 还可在尸体身上调查调查,以便获得道具。

来到“后备电源室”前面,GAIL 将为 REGINA 守卫,而 REGINA 则要进入其中开启后备电源并调查情况,这时多与 GAIL 交谈可以得



备电源区的钥匙”,在这铁架子对面,REGINA 推开另一个铁架,可从内部得到“回复剂・大”。得到钥匙后,REGINA 决定去“后备电源区”看个究竟,正走到门前,却收到了 RICK 的呼叫。



RICK:“我是 RICK,我已经成功潜人,不过很意外,在我潜入的过程中,一个人也没有出现过,我有种不祥的预感。”

REGINA:“有关保安系统解除方面呢?”

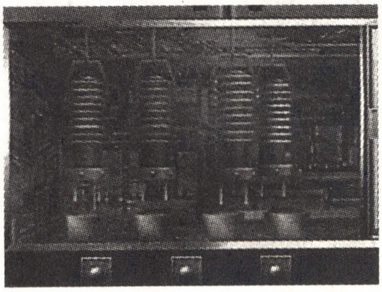
RICK:“虽然还不太清楚事故原因,但从现在来看,仿佛是所有电源都已经被切断。”

REGINA:“这里的电源仿佛也被切断。”

RICK:“现在这种情况,我什么也干不了,请设法找出‘后备电源’。”

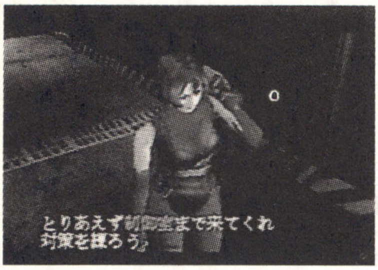
REGINA:“我知道了。”

以上的对讲过程,GAIL 全部收听到了,他来到了 REGINA 的身后。REGINA 被他吓了一跳,之后她对 GAIL 说:“我已找到了‘后备电源区的钥匙’。”“OK”GAIL 毫不犹豫地说,“我们出发吧!”



到“麻醉素材”。进入到“后备电源室”中,可先从墙上的公告中了解到许多有关电源启动与使用及保养的规定,一定要仔细阅读,才能真正得知有关电源启动及相关方面的知识。于屋中的内侧,可以见到启动电源(4个)与启动拉杆,首先应按照拉杆上的颜色把电源从左至右按顺序排好,之后拉动拉杆就可以使后备电源电机开动。在离开“后备电源室”前,突然听到屋外有激烈的枪击声,看来 GAIL 可能与敌人遭遇了……

出屋来救援的 REGINA 却找不到 GAIL 和他的敌人,在 GAIL 原来所在的位置对面,铁丝网被扒开了一个大缺口,REGINA 认为 GAIL 很可能从洞口处掉了下去,可是趴在那里叫 GAIL 的名字。但正是这一声大喊,引来了附近的“速龙”。恐龙从集装箱上直接跳向 REGINA,这下可把她吓了一跳,本来应在 6500 万年前灭绝的种族却突然冲到面前,第一场战斗可战可逃,如果要想将其消灭并且选择难度还是 NOMAL 的话,要作好苦战的准备,恐龙行动速度不



太快，但体力高而且伤害力大，一定要小心应付。不论是打倒恐龙还是逃跑，到达“设施后院”时都会收到来自于RICK的联络。

RICK:“好呀！控制系统重新启动了。你那里怎么样？”

REGINA:“我和GAIL失散了。”

RICK:“这是个好消息！他是被保安人员发现了吧！”

REGINA:“并不是这样的，简直难以致信，我们被活的恐龙所袭击！”

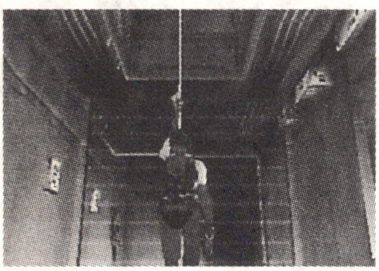
RICK:“哈哈……这真是不得了，那么躲在恐龙身体里的会是……”

REGINA:“不要再开玩笑了！是真正的蜥蜴类爬虫呀！”

RICK:“是真的吗？那怎么是好呢？你来控制室一下吧。”

联络结束之后，REGINA开始正式潜入机密科技研究所中。

首先进入1F，来到“办公室前走廊”，于这里会发现办



公室的门被反锁着，不能进入，而且走廊尽头因为保安系统的开启而使得电网正常工作，仿佛是没有通路了。幸好在电网前，发现了一个通风口，利用腰间的小型绳索电机可以轻易地吊她上到通风口内。通风口中出口有两个，离这个通风口较近的则是“控制室前走廊”的通风口出口，进入走廊便可以轻易找到“控制室”，但之前也可以先去各处获得各种道具及装备。

进入1F的控制室以后，看到RICK正在“侵入”电脑的内部程式，REGINA随即询问有关进度，RICK自信地回答：“从目前了解到的程式来看，这里的电脑网络好像是外行人设计得一样，侵入只是时间的问题。对了，GAIL怎样了？刚才听你说好像你们遭到了真正恐龙的袭击……”“这是真的，希望那可怕的怪物不会要了他的命才好。”REGINA说，“从现在来看，只能优先进行任务的执行工作。”RICK犹豫了一下建议：“不如呼叫直升机来载我们撤退？”RGGENA叹了口气答道：“主意是好主意，但你不要忘记呀，装备对外无线电并且负责与本部联系的只是COOPER一个人，所以我们……”两个人沉默了一会儿，REGINA突然发现有几个屏幕画面与其它不同，RICK解释道：“这是地下区域的闭路监控电视，虽然主电源断掉，它们也会一直亮着，看来地下的主电源与地上不走同一条线路。”负责搜查任务的RIGINA说：“看来搜索的任务真重，不过还是先进行地上的调查再开始去地下吧！”RICK对正要出门的REGINA说：“请放心，有关电网的问题我会逐一解决，请你去全力寻找Dr. KIRK吧！”

离开控制室的REGINA来到“管理室”，进入其中先把门边上的总电闸打开，之后把其中的道具拿全，并到小屋中从死尸身上找到“勋章Ⅱ”。在死尸所在屋中有大型保险柜，开启需要专用密码，至于完全密码可以在



其它屋中发现，现在不开也可以，不过心急的朋友，可以提醒一下你们，从现在的道具上仔细想想，可以得到正确的前三位数字。调查开启的电脑，将发现以下文件：

有关新人分配的布告

以下是专门为分配到各部门的新工作人员公布的情报。

“DDK”是本研究所专用的一种用来封锁各区域的保安系统，要解除DDK锁并顺利通过则需要同时使用2块DDK专用卡，使用位置位于DDK门旁边的DDK开启装置。2块DDK卡分别为“DDK启动卡(入力卡)X(编号)”和“DDK暗号卡X(编号)。”由DDK封闭的门有编号，形式是以“A、B、C”等英文字母为表示，不同编号的门开启方式不同，而且所需DDK卡也不同，一个编号的卡只能开启该编号的门，所以在开启DDK门时，请确认手中的DDK卡以及门与卡的编号，以免使警报出现误报情况。

经过管理室时，大家会发现机器问是否SAVE，这时选地图会发现，能SAVE的房间将由“S”表示，请善加利用。

才离开管理室，REGINA的腕式通信器便开始工作，来自控制中RICK的联络为REGINA带来什么好消息呢？

RICK:“REGINA，保安的程式，我已经侵入了一部分，现在来看可以控制部分的电网了，你现在可以试着再按边上的控制盘。”

REGINA转身一望，只见原本被锁住的电网控制盘已经由红灯变为了绿灯，她高兴地说：“太感谢了！你的速度果然很快。”

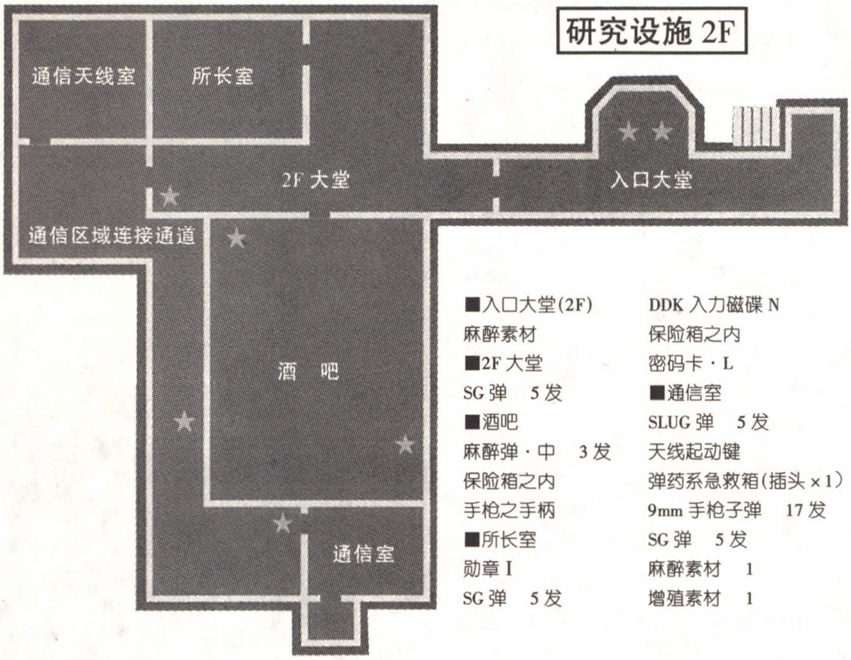
RICK拿腔调地回答：“让小姐久等，有违我做人的原则。”

打开电网可以进入通道角落中的“储物室”，在这里有一些道具可以取得，并且可在桌子上发现‘警备员的文件”。

警备员文件

为了商讨今晚实验的具体事项，由本日下午1点开始，所长会和Dr. KIRK在2F的酒廊进行秘密会谈，负责今日警备的人员及今夜当值的人员，必须在2F及所长室附近做重点戒备。

本次执行警备的人员可使用武器，必要的弹药已被秘



■入口大堂(2F)
麻醉素材
■2F 大堂
SG 弹 5 发
■酒吧
麻醉弹·中 3 发
保险箱之内
手枪之手柄
■所长室
勋章 I
SG 弹 5 发
DDK 入力磁碟 N
保险箱之内
密码卡·L
■通信室
SLUG 弹 5 发
天线起动键
弹药系急救箱(插头×1)
9mm 手枪子弹 17 发
SG 弹 5 发
麻醉素材 1
增殖素材 1

密放置于管理室中，有需要补给的可以去开启管理室中的武器库，密码设定为“0375”。

此外，现已发现有间谍潜入，因此为确保所长及 Dr. KIRK 2 人生命安全，警备人员负责人应执有新更换密码的“DDK 密码卡 H”，此卡现已放置于储物柜之上。

现在可返回管理室打开保险柜，得到“入口的钥匙”。

看完文件，REGINA 经过管理室前走廊到达“入口大堂”，这里没有一个人影，只是在各角落里，放置着一些道具。利用钥匙可以打开大门，通过“入口前广场”，这里除了可以获得道具之外，还可以到机密科技研究所的直升机平台，但是闸门已经被锁上不能开启，不过闸门边上有一具尸体，可以从其身上得到“DDK 密码 N”，及其它道具。尸体旁边有一份“研究员人事变动”的文件。

研究员人事变动

原所属：特别航空机实验室

变动后所属：第三能源物理研究室

登记编号：47812

人员名字：MIKE

REGINA 返回大堂，利用楼梯走到 2F，正式进入 2F 后，击倒通道内的恐龙可以先进入旁边的“酒廊”。这里有必要的道具可以获得，在墙上可以发现小型保险柜，目前没有密码暂不能开启，但可以在吧台上找到“药品说明书”。

药品说明书

本说明书主要是解释本公司新出品的 4 种药品，这 4 种药品不仅可以达到一定的效果，并且在战场上还可以发挥其特有的效果。

○回复素材 ○麻醉素材

○强化素材 ○增殖素材

以上 4 种药品可任意利用调合(MIX)而制成特别的药品，只进行一步调合的药品虽然效果上升不少，但是如果再加调合则可以使效果更为明显。具体调合方法属机密，只限于相关人员才能了解。

离开“酒廊”可先进入“通信区域连接通路”，在这里先到“通信天线室”中，这里有控制天线的特殊装置，但因为被锁死，所以不能开启。在桌上大家可以找到“天线操作工程师的备忘录”。

天线操作工程师之备忘

基于今夜实验会发生强大的电磁风暴，所以接到通知后，于下午 6 时结束通信工作，天线回收至专用库中。

为预防紧急事态，除全体保安人员今晚当值外，本部门部分成员也承担安全工作，安全人员使用标准 9mm 手枪，但为防止意外，现于酒廊保险库中放置标准手枪的强化部件，如有需要可随时使用，密码为 7687。

此外，由于最近有不少新人加入，所以出现多次 DDK 卡误操作事件，现将 DDK 卡使用方式公布，希望刚进入本部门的新人仔细阅读。

当拥有同一编号 2 块 DDK 卡后才能开启对应此编号的 DDK 门，当密码输入程序开启之后，会先出现两列字，一列字为 CODE 字码，一列为 KEY 字码，用 KEY 字码中的字码将 CODE 字码中的相同字码删去，所剩下的字码为 PASSWORD。

下例：

CODE：OXPYEIN

IEY：XYE

PASSWORD：OPEN

REGINA 仔细阅读完毕后，便可以返回酒廊之中，利用密码开启了保险柜，把特定强化部件安装上，便可以使用比一般 9mm 弹杀伤力大 1 倍的 40S&W 弹。

离开酒廊到对面“所长室”前，将 DDK 锁 H 打开(密码见后)，在所长室中会见到一个幸存者。REGINA 兴奋地走上去问：“你是生还者吗?”身受重伤的研究员说：“你……是拯救队?”REGINA 犹豫了一下最后还是“承认”了，之后她向研究员询问有 Dr. KIRK 的去向，而研究员的回答让 REGINA 明白，这项实验真正目的只有 Dr. KIRK 本人才明

白。“这个……你拿去吧!”研究员一边喘着粗气,一边把手伸过来。REGINA 接到手中一看，原来是一个勋章（勋章I)，带着疑问 REGINA 向研究员问道：“这个东西有什么用?”研究回答：“我也不清楚……只知道这是对 Dr. KIRK 很…重要的…”话没讲完研究员便倒在地上。

REGINA 在屋中得到必要的道具后，于墙上发现了一个勋章安放处，上面有两个缺口正好可以放入这两个勋章，这里要注意一下，再看看勋章，把上面的英文字母倒过来就会发现原来是数字，用笔记下来(分别为 705 和 037)，再把勋章装上去，之后会询问密码，如果安放的顺序为左 1 右 2，则密码为 705037。从中就得“密码卡 L”。

正要离开的 REGINA 突然听到巨大脚步声，随后巨大的霸王龙头部突窗而人，一口吃掉了刚才那名研究员，随后又对 REGINA 感兴趣，这时玩家要选择逃走或战斗。如果选择战斗，则必须给霸王龙造成一定伤害才能让其暂时退却。

摆脱霸王龙后，刚回到入口大堂的 REGINA 收到了来自 RICK 的联络。



RICK：“我现在已经把入口一带的电网全都解锁，你可以顺利地通过。刚才，我在监视屏上看到一个人影，他出现在研修室一带，请你立即去调查!”

要进入研修室必须通过电梯大堂，而电梯大堂的门被 DDK(N)锁上了，解除 DDK(N)后(密码见后)，可进入电梯大堂，于中央的光纤显示屏中可以得到研究所 1F 的地图，在光纤屏下方则有一具尸体。

从另一个出口出去，这条路便是通向研修室的了。这时应先到“办公室”内，消灭掉屋中的恐龙之后，在桌子上发现一份文件。

职员联络

从上次失败到现在有 3 年多了，今晚的实验，将试用最新研制出的全新型稳压器。3 年前的那次实验，因为“第 3 能源”失控的问题，而导致全部设备以及 150 名现场工作人员在瞬间全部消失。不知这次的稳压器能否控制那强大异常的能量。

最近研究所内部出现问题，据称有间谍潜入。为了强化保安措施，除了大幅增加保卫人员以外，也应注意其它方面。近日从电脑记录上看，有一些疑点，仿佛有人利用本房间的终端电脑伪造 ID 卡，所以对于这类事件的防止，将于今日下午在作战会议室进行进一步研究。

在此提醒所有使用本终端的职员，务必严加管理，并希望进入此屋再离开时锁上房门。

“看来 TOM 的行动还是被他们察觉了，”REGINA 想。接着在墙上的黑板上看到一份“呼叫研究员备忘”。

呼叫研究员备忘

请呼叫员呼叫至今未提交人事变动文件的研究员

PAUL **联络机号**:1123

原所属:**特别航空机实验室**

变动后所属:**第 3 能源安定装置实验室**

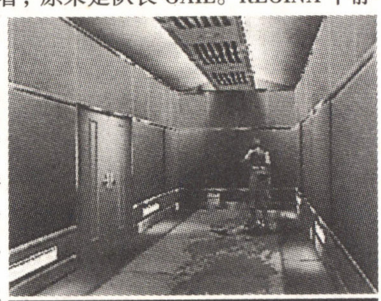
登记编号 46907

这样来看这位 PAUL 研究员有可能还未进行 ID 登录，这样如果此人是生还者也可以了解一下事情的发展，于是 REGINA 在桌子上的呼叫电话总机上拔出了呼叫号码，并将呼叫功能开到“保留”的位置。这之后便可以离开这间拥有 ID 卡改换电脑的房间了。

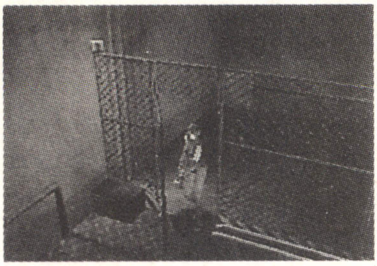


沿直路向前，可以顺利走到研修室。研修室的桌子上可以找到“B1 后备电源室的钥匙”，但这时一条恐龙突然由天花板上扑了下来，REGINA 奋力挣脱（当出现 DANGER 时连打十字键及□、×、○三个键)，但必竟对方是动物，REGINA 有些不支时，一阵自动步枪的连射使恐龙丧失了生命。

REGINA 起来一看，原来是队长 GAIL。REGINA 平静一下之后向 GAIL 问道：“你平安无事吗?幸亏你来得及时!”GAIL 依然保持特有的冷静：“那条大蜥蜴是怎么一回事?”“这并不是蜥蜴!”REGINA 回答，“这是真真正正的恐龙!”之后她向 GAIL 讲述了自己经过的事件，之后她说：“总之这个岛上有不少恐龙，许多人却被它们吃掉了!”GAIL 依然很冷静，他说：“不是你杀人，就是人杀你，这对于任何一个战场都是相同的。对了?博士方面的情况怎样了?”REGINA 说她现在还找不到什么头绪。GAIL 又说他的腕式通信器坏了，希望能找到 RICK 并让他把通信器修好。随着 GAIL







的离开，REGINA 也将前往“B1 的后备电源室。”

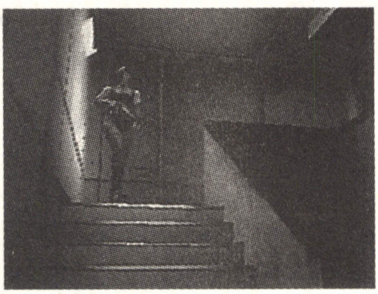
到 B1 的后备电源室后，先打开电池充电器，将其中一个红色的电池组拿出，再到启动装置边上，把红色电池组放入到其中，之后再照拉杆的颜色和顺序安置好电池组，拉动拉杆后，BI 的地上供电开始进入正常。之后，REGINA 接通了腕式通信器：

RICK：“是 REGINA 的呼叫吗？”

REGINA：“怎么样？我已将地下电源回复了，你那里有什么问题吗？”

RICK：“完全没有问题，谢谢你的帮助，但不还是要麻烦你一下，能立即返回‘控制室吗’？”

REGINA 结束通话后，便开始立即返回控制室。进入控制室中，发现 RICK 与 GAIL 都在其中，RIGINA 上前询问：“发生什么事情了？”RICK 指着地下监视屏说：“刚才 GAIL 在屏幕上发现一个突然闪现的人影。”GAIL 接着说：“虽然只是稍稍一闪，但我确认不会是错觉，RICK 请尽快打开通向地下的电网开关。”正在两个人交谈之际，本次任务中负责支援及救助工作的 REGINA 的腕式通信器亮起了红色的信号，REGINA 对两人说：“这是同伴的求救信号，只有本部门的成员才知道的频率及方式，难道是失散的 COOPER 吗？”“很有可能是 TOM 那个家伙，他也是本部门的特工。”RICK 接着说，“他不是以研究员的身份先行潜入到这里了？REGINA 你可以确认一下信号的发出地！”通过腕式通信器携带的微型定位系统及电脑的计算，REGINA 确认了信号的发出地点：“具体位置于研究所外围，从我们潜入的地点再向东去就可以到达了。”RICK 听完后立即起身向外冲，但被 GAIL 喝止了，他认为这时应先以执行任务为主，找到 Dr. KIRK 才是最为重要的。RICK 听到后立即反驳：“你难道能见死不救吗？那是我们的同事呀！”一直保持冷静的 GAIL 说：“很可能是陷阱？”而 RICK 再次激动地反驳：“陷阱？我们执行每一次的任务不都是闯入陷阱吗？”可能是 RICK 激动的样子“感染”了 GAIL，GAIL 也大声喝斥道：“我们是来执行任务的，不是来寻找失踪的 BOY！”RICK 犹豫了一下，之后回到电脑面前，他说：“我会将地下的电网控制器打开，你想去的话可以随你的便，我会以我的方式来行动！”说完他在电脑前敲击了几下键盘后，冲出了控制室，GAIL 哼了一声后说：“这个人就是这样，一激动就装出一副正义者的样子，REGINA 我会去调查地面，你自由行动吧！”

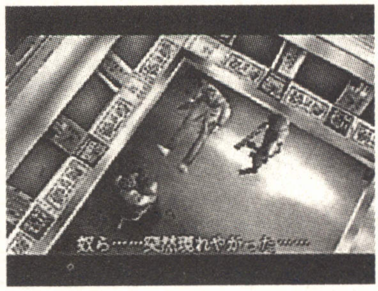


这时会出现游戏的分支，笔者会按最佳的 GOODEND 来进行，因此其它分支的介绍会以流程形式出现，请玩家自己选择。

选择 RICK 拯救同伴的分支

做为负责支援及求助工作的 RIGIAN 选择了救助同伴为主要任务。这样应前往 3 个人潜入时的地点，打开后门紧随着 RICK 进入“大型升降机通路”。在消灭了路上的恐龙后，REGINA 进入了翼龙盘旋的“大型升降机”所在地，这时会发生翼龙攻击的事件，通过各键的连打可以摆脱其的攻击。

进入“大型升降机控制室”中，这里会见到身受重伤的 TOM。TOM 说：“那些……突然出现……我们根本没有办法抵抗……”RICK 急于了解事情的全部过程，TOM 回答道：“Dr. KIRK 思维不太正常……实验的目的并不是……武器或全新……能源系统……而是一种奇怪的力量……”RIGINA 凭着经验发现 TOM 因为流血过多马上就要昏倒了，她正要上前救助时，TOM 在交出一块 DDK 密码卡(L)后就晕倒在地。“他的伤势很重，要移动到安全并能进行救助的地方。”KICK 一边查看 TOM 一边说，“我从监视屏上发现地下有一个医务室，那里应该有不少的药物或治疗设备。”可是外边的大型升降机的能源已经被封闭，现在应该打开对应大型升降机的电源装置。



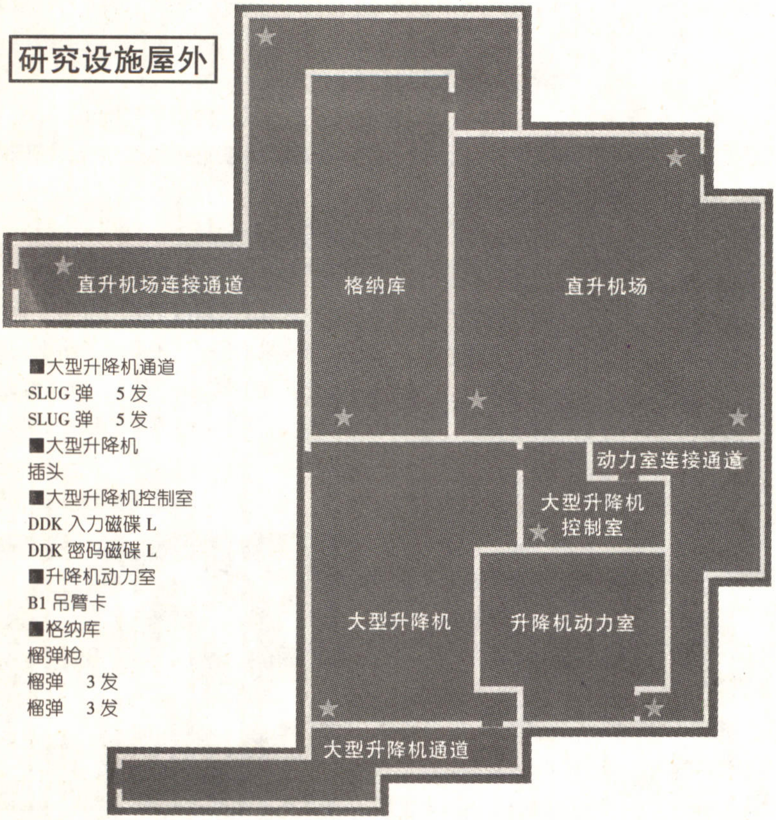
利用后面的自动门，来到“动力连接通路”，打倒这里的翼龙可以走到“升降机动力室”，爬梯子来到下层，先于角落中拿到“B1 的吊车卡”。房间的正面有巨大的“电源管理系统”，看来这里的电源总发动机就在这里，但因为主电机被停止工作，因此所有的输出及输入管道却被收了起来，要想让所有的电源系统恢复正常工作，就必须把主电机与燃料库相连接。



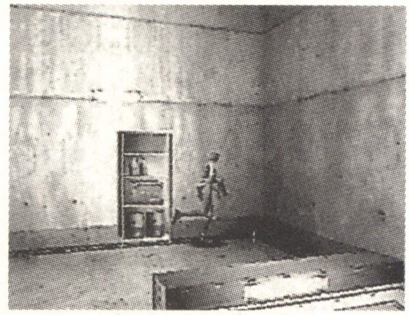
主电机的连接管道分为 3 个，由“红、绿、蓝”三色表示，利用下方的 3 组控制台可以连接管道。把管道连接好以后（左侧由内起红、绿、蓝，右侧由外起红、绿、蓝），电机

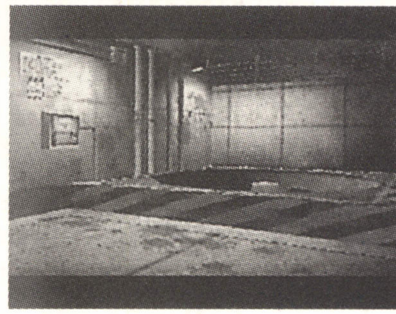
就开始了工作，这以后 REGINA 便可离开升降机动力室。

研究设施屋外



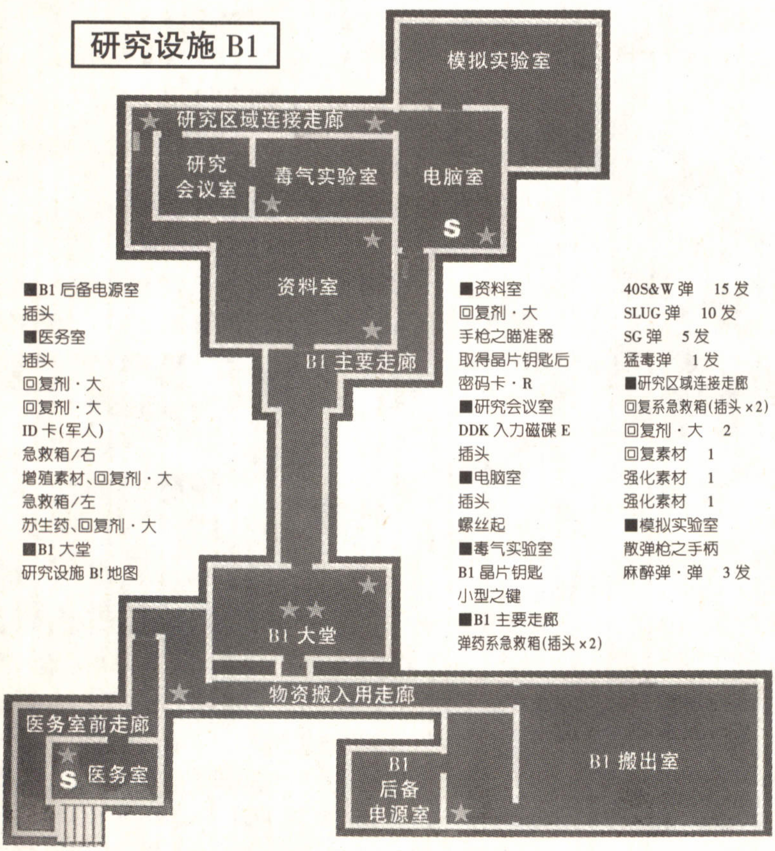
■大型升降机通道
SLUG 弹　5 发
SLUG 弹　5 发
■大型升降机
插头
■大型升降机控制室
DDK 入力磁碟 L
DDK 密码磁碟 L
■升降机动力室
B1 吊臂卡
■格纳库
榴弹枪
榴弹　3 发
榴弹　3 发





在返回路上结束翼龙事件，可再进入升降机控制室，通过控制室在外边开启升降机的系统，之后返回升降机控制室叫 RICK 扶 TOM 出来。3 个人站在大型升降平台上，REGINA 操纵升降平台到达 B1，而这里 RICK 抬头正好看见了飞翔在高空中的翼龙，RICK 惊异万分，他紧张地说：“REGINA，那些怪物你看到了吗？是……是真正的恐龙！”REGINA 对之前并不相信有恐龙在这里存在的 RICK 淡淡地说：“我之前早就对你说过了。”

研究设施 B1



■B1 后备电源室
插头
■医务室
插头
回复剂・大
回复剂・大
ID 卡(军人)
急救箱/右
增殖素材、回复剂・大
急救箱/左
苏生药、回复剂・大
■B1 大堂
研究设施 B! 地图

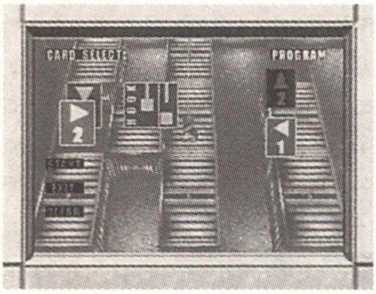
■资料室
回复剂・大
手枪之瞄准器
取得晶片钥匙后
密码卡・R
■研究会议室
DDK 入力磁碟 E
插头
■电脑室
插头
螺丝起
■毒气实验室
B1 晶片钥匙
小型之键
■B1 主要走廊
弹药系急救箱(插头 ×2)

40S&W 弹　15 发
SLUG 弹　10 发
SG 弹　5 发
猛毒弹　1 发
■研究区域连接走廊
回复系急救箱(插头 ×2)
回复剂・大　2
回复素材　1
强化素材　1
强化素材　1
■模拟实验室
散弹枪之手柄
麻醉弹・弹　3 发

3 个人安全降至 B1，走到“B1 搬运



室”，但在这里因为有大量的集装箱，所以大家无法前进，沉思中的 REGINA 突然看到了半空中的吊车。正要走开的 REGINA 被 RICK 叫住：“这样下去会很麻烦，你看 TOM 好像越来越支持不住



了。""我来想办法处理集装箱。"REGINA回答,"你暂时先照顾一下TOM。"说罢她便登上了边上的爬梯来到高处。

这里的吊车为半自动设计,只要利用刚才得到的"B1吊车卡"就可使用,不过这之前也应阅读一下"吊车使用说明书"。

吊车使用说明书

半自动吊车使用守则

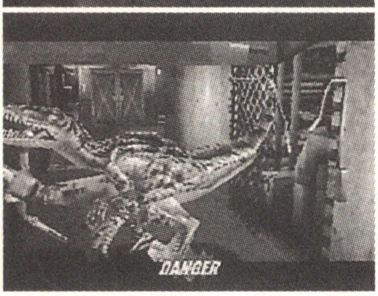
1. 吊车按程序中的设置去工作,不能自由进行操作。

2. 设置吊车运动方式后,必须选择START才能让吊车正常工作。

3. 工作中如果设置有失误,电脑会自动取消目前工作,回最初状态。

将集装箱吊开一条出路之后,下去叫RICK。RICK一边扶着TOM向医务室方向前进,一边对REGINA说:TOM交给我吧,你对这里的环境已经很了解了,你来继续你的任务。"在REGINA答应以后,RICK又说:"如果GAIL有什么废说要说,一定要帮我踢他屁股。"





目送2人离开以后,REGINA开始在这里调查,除了可以得到必要的道具以外,在墙边正发现了一具尸体,尸体边上有一个"本人备忘录",上面记载着今天这名研究员在工作开始之前的安排:

个人今日备忘

今日实验后后要去保养Dr. KIRK的机械,这样的话需要通过电脑室,可昨天去修后院的大型升降机时,好像把DDK卡放在控制室没有拿走,今天一定要在实验的过程中去取回,另一个DDK卡听说已经分配到新加入的研究区外围负责人TOM手中,一会儿向他申请使用。

一提到TOM就让人觉得很有意思,他进入研究所没多久就受到Dr. KIRK的重视,被委以重任,如果他真的这么有能力,那当初在国立科学部中怎么没有听到过这个人。

这时画面转换到RICK他们那里,RICK架着TOM刚进入"医务室"中,TOM便发现在小屋中卧着一只速龙,TOM立即将RICK打倒在地,端起手上的微冲瞄准速龙扳动机,但不幸枪中已经没有子弹了……



REGINA消灭恐龙后来到了医务室中,RECK正在那里呆立,REGINA走上前去时看到了TOM的尸体,之后REGINA安慰RICK说:"这一切你也没有办法。"RICK沉默片刻后决定立即返回控制室继续他本人的工作,而REGINA则开始调查医务室。得到必要的回复和道具之后,在医生的桌子上正可以发现块"ID卡"(军人用),同时也看到了"给值班医生的备忘"这一份文件,阅读后便会了解……

给值班医生的备忘

放在桌子的ID卡是患者遗留的物品,假若大佐回来取ID的话请将卡还给他,因为今天在IF的作战会议室有特别会议,所以如果他没有来取,也一定将卡交到本人手中。

结束了医务室的搜索工作,通过楼梯返回1F,到作战会议室前用ID打开房门,作战会议室中有DDK密码卡E及"指纹采取装置",在桌子上还放着"作战会议用资料"。

作战会议资料

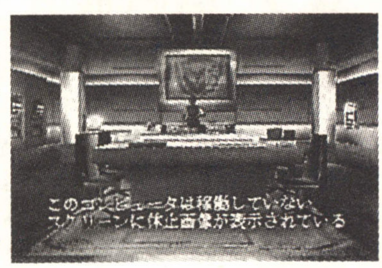
议题:本所究所ID强化管理

前几天,本研究所内部发生盗用办公室的ID终端电脑,改写ID卡的事件。虽然之后增加了指纹资料的设定,但以防万一有人从实验中意外死亡的研究员身上套取指纹,所以要加强对便携式指纹采取装置的管理工作,尤其是今天,实验正式进行,自然会有不少军方人事前来,所以在用便携式指纹采取装置时,一定要小心注意。

REGINA有了指纹采取装置后,可到电梯大堂去,进屋后听到有传呼机的声音,原来地上的尸体就是一直末去办公室提交人事变动文件的研究员,用指纹采取装置套取他的指纹,之后返回办公室,在那里用ID终端改写电脑将"军人ID"改写成为"研究员ID"。接着REGINA就可以到电梯大堂去乘坐研究员专用梯到研究所的研究区去了,对了,中间有DANGER事件。

选择GAIL搜索博士的分支

利用"控制室前走廊"尽头的楼梯到B1"医务室前走廊"并进入"医务室",取得办公桌上的"军人ID卡"。



到达"B1大堂"



后与 GAIL 失散，经“物资搬入用走廊”进入“B1 搬出室”调查尸体发现“个人今日备忘”。

进入“作战会议室”取得“DDK 密码磁碟 E”及“指纹采取装置”，回到“入口前广场”向尸体使用“指纹采取装置”套取指纹，再到“办公室”向电脑使用“ID 卡”，输入 47812 将“ID 卡”进化成“研究员”级别。

经“后院前”来到“大型升降机通道”，在“大型升降机”与翼龙发生“DANGER”事件，连打挣脱后跑到“大型升降机控制室”。

在“大型升降机控制室”内找到“DDK 入力磁碟 L”，并在尸体身体再找出“DDK 密码磁碟 L”，接着前往“动力室连接通道”。

进入“升降机动力室”，取得“B1 吊车卡”后按“左/由内到外红、绿、蓝”及“(右/由外现内)红、绿、蓝”的顺序接通大型管道。

回到“动力室连接通道”时，会发生“DANGER”事件，连打摆脱后，到“大型升降机”将电梯启动，下降至“B1 搬出室”时爬上旁边的铁梯，使用“B1 吊车卡”开动吊车，移动集装箱，令通道不再被阻塞。

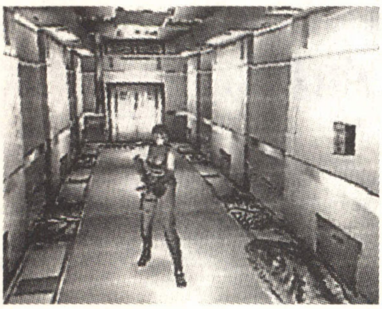


离开“B1 搬出室”后，经“物资搬入用走廊”沿楼梯回到 1F，经“升降机大堂”的升降机前往“B1 大堂”，乘升降机时会发生“DANGER”事件，要连打来挣脱。

REGINA 进入 B1 大堂，首先从墙壁处得到“研究所 B1”的地图，再从长桌上拿起“保安系统说明书’。

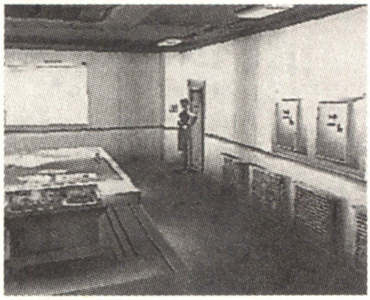
保安系统说明书

研究所研究区为了以防被间谍侵入，现已将 DDK 门进行密码变化，密码方面更为复杂，希望可以使安全系数得以提高。



以下是研究区密码变化的法则，希望全体研究员仔细阅读，以免误操作。

“KEY”是变化的位置，以前此栏中为字母，现在改为数字，而数字其实也是代替字母，例如：A = 1、B = 2、C = 3……



这间房间调查完毕之后，用新公布的打开 DDK 门方法，打开通向“BI 主要走廊”的 DDK 门(K)。进入后自然是对恐龙的一战，消灭所有敌人便可以进入“资料室”中，主要有不少可供玩家取用道具，而且得到“手枪瞄装器”之后，可以令手枪的威力提升到最高。

从边上的小门，REGINA 到达研究区域连接走廊，这里也有恐龙存在，战胜他们后，可进入研究会议室，这里可以获得“DDK 入力卡(E)”，并从终端电脑上发现一组数字，上写着：“LOCK CODE：5037”。随后，于铁架边上发现毒气室告示牌，上面写：“毒性 30 以下混合后无毒性，红色毒可抵消蓝绿色毒气的毒性，而蓝色毒则可抵消橙色毒气的毒性，绿色毒可抵消紫色毒气的毒性。”再仔细寻找，可在桌子上发现“研究员日记”。

研究员日记

3 月

“第 3 能源”(THIRD ENERGY)，一个从空气中获得无限能源的系统，这是本研究所研究的课题，当然如果这个课题能够完成，那么有关于能源危机的问题就再也不存在了。虽然这一研究在军方的控制下，但我们想，来参加这个计划的研究也是为了人类的未来。

“可是近日又觉得不对劲，军方一直对我们宣称这一能源的研究只是作为基础能源，但他们的所作所为以及对我们这些研究成员们的待遇，让人怀疑这一课题研究的真正目的。我们几个要好的研究员，商讨着调查课题的根本目的。

4 月

经过一个月的调查，基本上是徒劳无功，DR. KIRK 这家伙简直是个天才，看来他对于内部开发人员和所究人员根本不信任，没有一个人了解课题的根本目的。对了，DR. KIRK 在这一层中设置了“机密实验室”，看来想了解题的真像，只有潜入这机密实验室。

7 月

MIKE 终于有所突破，据称已经了解到 DR. KIRK 极密实验室的有关情报，他将一些重要的物品有放于“资料室”中我们常用的位置。但情报并不完全，现在还不能进行行动。最近听闻 DR. KIRK 常常与军方计划负责人到“电脑室”单独见面，不知道到底有什么事……

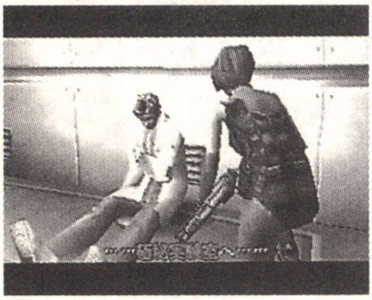
离开研究会议室，到达“电脑室”，这里的电脑基本都关闭，只有一台控制实验区域的电脑一直被开启，向其中

输入 5037 的密码，毒气实验室的门会解锁。电脑边上还可以找到“保安系统说明书 2”。

保安系统说明书

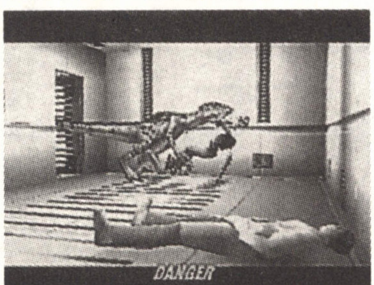
为了让研究所的安全系统得以进一步提高，也为了让机密实验区更安全，现决定密码输入将有变化。

“KEY”中最早为字母，在研究区中外围位置由数字代替字母，而以后则以以下为准则：“KEY”栏中依然为数字，但数字不再代替字母，而是需要删除字母所在的竖列中的英文字母。



REGINA 随后要返回研究会议室，这时便可以进入毒气实验室中，在毒气实验室中的重点说明中了解到，毒性致命值为 85，而当毒气被中和时，越接近透明毒气的毒性就越低。REGINA 在控制台中发现了毒气室中竟然有一个研究员，于是 REINA 便开始中和内部毒气，选择“红、绿、红、蓝”便可完成任务了。

进入已经没有毒气的毒气室，REGINA 来到研究员身边，试着向他提问。研究员因为吸入过多的不能立即致命的毒气的关系，已经奄奄一息，他回答：“DR. KIRK……他在哪里……那家伙竟然……”“DR. KIRK 在哪里？我是来救你的！”REGINA 着急地问，”告诉我发生了什么？DR. KIRK 到底在哪里？”研究员回答：“拿这个东西，便可以……到 DR. KIRK 的机密实验室中，你会了解……”在研究员将“B1 晶片钥匙”交给 REGINA 后，他便死去了。REGINA 离开毒气室时，会有事件发生，在摆脱恐龙之后，恐龙会被关入毒气室内。



接下来，REGINA 再次进入资料室中，用刚才的“B1 晶片钥匙”打开电脑管理器，（输入 3695）在确认的小游戏经过后，3695 号资料柜会开始闪光，在 3695 资料前再使用“B1 晶片钥匙”就可以打开资料柜，柜中有“密码卡 · L”和“给朋友的备忘”。

给朋友的备忘

经过努力，我终于获得了部分的线索，这是在军方负责人身上的进入机密实验室的密码卡，如果不想被发觉，只有利用今天晚上进行实验时，进入机密实验室中。对了！进入机密实验室的另一个密码卡在所长室中，位置在所长放置勋章的架子上，这就要看我们在研究所外围的朋友了！

如果能在今晚之前得到两块密码卡，再了解清楚机密实验室的所在地，我们就可以完全地明了课题的根本目的。

祝好运！

MIKE



现在了解清楚之前得到的“密码卡 · L”的作用了。REGINA 来到电脑室中，在屏幕左右各发现一个密码卡的插槽，看来这需要两个人共同开启才能让机密出现，没有办法，只好呼叫一声 GAIL 了。

GAIL：“REGINA 吗？”

REGINA：“是的！我目前在 DR. KIRK 的机密实验室入口处。”

GAIL：“好！”

REGINA：“不过要开启门锁需要 2 个人同时进行。”

GAIL：“了解！我马上过来。”

过了一会儿，GAIL 便来到了这里，对于有重大发现的 REGINA，GAIL 也开始客气了起来：“对不起，让你久等了。”REGINA 将 1 张密码卡交给了 GAIL，GAIL 立在另一个密码卡插槽前说：“好！我数了声一起开始，1……2……3！”第一次操作便顺利成功，原先的大型显示屏开始移动，原来在显示屏后藏有机密实验室。但门后有 DDK 锁（E），幸好 REGINA 手中 2 块 DDK 卡，于是顺利地打开房门。

REGINA 进入了极密实验室，出现在实验台上的是一个被扭曲的空间，台上有“博士的日记”。

博士的记录

从目前的工作来看，将所有的力量解放已经不成问题，不过如果要想抑制力量的话，的确存在着极大的困难呢。

点火装置（发动器）在改良之后，能源效能已经可以轻易提升到极限，不过负责安全部分的稳定器的开发，可以说从 3 年到现在，没有一点进步，所以 3 年前的那场灾难，在稳定器没有提升能力以前，可以说很有可能随时发生。

对于“第 3 能源”的研究工作，至今为止我相信可以改变人类历史，不过这要在我们能完全驾驭它以后，因为这种能源效力极大，而且影响范围也极广，就算控制时有 0.1% 不能掌握，对我们来说，这也是一种极为危险的能源。

今晚实验中所使用的稳定器已经把抵消效果开到了极限，但很可惜还是没能控制巨大的能量场。不过，这次的稳定器比三年前要好许多了，只在周围 1 千米左右范围产生了空气失常的连锁反应，令这些范围内有时空扭曲的现

象发生。不过在某些意义上，军方人士对这种效果极为满意，可能他们认为这种能源在发动后，可以将区域内的敌人全部消灭吧！

另外，实验后在周围的地区因时空扭曲，出现了不少巨生物，这种来自6500万年的动物也给他们带来了不少启示，他们说如果善加利用，可以瞬间将部队移动到想要移动的地点。

现在需要在资料分析完毕后，马上从最下层撤出。

看它记录后，REGINA注意到桌子上有3个按钮，α代表第3能源回路，β代表发动器，而γ则代表使用稳定器，这时以βγα的顺序来开动，则时空扭曲再度出现，但因为能量有限，所以一段时间后它便消灭了。

在屋中得到所有的道具后，因找不到DR. KIRK，所以REGINA只有返回电脑室中。她对GAIL说："博士他不在里面……""真气愤！"GAIL说，"为了他，我们在这里消耗太多时间了！"正在这时，四周一阵警报声，"警报！紧急回路开通，全道路封锁系统开启！"接着，四周房门都被锁上了。

GAIL："可能是DR. KIRK的陷阱，这个躲躲藏藏的混……"

这时，REGINA的腕式通信器开始响了，看来着急的两个人都忘了还有一个电脑专家——RICK。

RICK："怎么了？REGINA你那个区域好像开启了紧急封闭程序！"

REGINA："我们被困住了，现在来看好像是有人设下的陷阱，目前我们两个人什么也做不了！"

RICK："现在我也没有正式侵入终端系统，目前没有具体的办法，你们需要自己想想办法吧！"

REGINA："只有试一试了！"

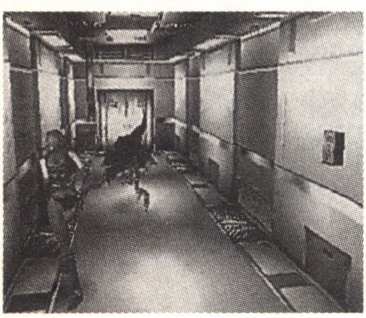
GAIL："真是没用的家伙。"

REGINA："现在说什么也没用，我们先找找逃生的办法吧！"

于是GAIL负责在电脑内找寻资料，而REGINA则负责调查周围。终于她找到了保安系统的电路板，利用附近椅子上的螺丝起打开盖子，选择合适的线路放置之后，可以暂时让系统解除。"警告！紧急封锁系统强制中止，目前在自动修复中，10分钟后再次启动紧急封锁系统！"

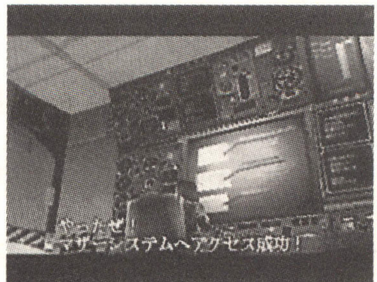
GAIL："好，逃命吧！"

这时RICK的通信又到了。



GAIL："封锁已暂时解除，接下来我们会离开这里。"

KICK："了解！不过我刚才通过监视屏发现，有许多恐龙已经侵入到你们所在的区域中，我想目前你们很难突破。"







GAIL："你不要太小看我了，我会把它们全部杀死！"

KICK：'听清楚GAIL！你们不用那么危险，这里的资料显示在博士的机密中，有一个紧急逃生用出口，因此利用那里可以安全逃生！"

GAIL："不会有任何偏差吗？"

RICK："嗯，不过有一个问题，出口是受到保安系统保护的。"

GAIL："算了吧！当你解除的时候，那些恐龙就已经冲进来了！"

RICK："我明白，相信我的实力吧！"

GAIL："我不会的！"

RICK："是吗……REGINA，你又会怎样？"

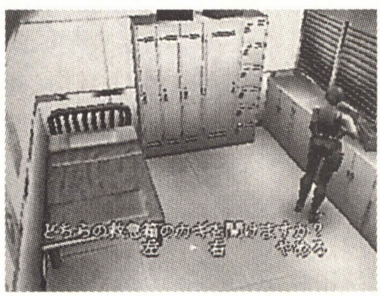
GAIL："自己决定吧。"

说罢他便自己先行一步离开房间了。

这时各位需要选择分支，笔者选择GAIL的分支，强行突破。之后回到研究区域连接走廊，经过B1大堂进入物资搬入用走廊，在走入B1搬出室，这里会有事件发生。

选择RICK的分支

进入机密实验室，在控制台前正确地记录下英文字母出现的顺序，之后正确地输入，3次都成功则逃生口开启，否则会强制进入GAIL的分支。



接下来便是尽快前往"1F控制室"，不过途中经过"医务室"时，可以利用从"毒气实验室"取得的钥匙打开这里两个急救箱的其中之一，如果打开右方的箱子，可分别取得"增殖素材"及"回复剂·大"，至于打开左方的箱子时，则能取得珍贵的"苏生药"及"回复剂·大"。

回到"1F控制室"乘这里的另一部升降机，便能直接来

到2F的"通信室";从这里的地上可取得"SLUG弹"5发。而在通往"通信区域连接通道"的门边,则放有"天线起动钥匙",由于这时的通信室的接收效果很差,于是REGINA便拿着这钥匙来到"通信天线室"。

将起动钥匙在插槽上使用后,天线室外便升起了一部相当先进的天线,但当REGINA打算离开这里再到"通信室"时,却遇上了……

她听到附近传来沉重的脚步声,然后是门突然全部关上,这时RICK马上联络她……

RICK:"REGINA什么事?2楼的紧急系统又开动了!"



REGINA:"我现在有点忙!帮我想想办法吧!"

REGINA所谓的"忙",是她发现曾在所长室见过的那条霸王龙正一步一步的向她逼近!!

RICK:"明白了!我马上将系统解除!"

霸王龙一开始会撞过来,REGINA爬起后要不断向前走,当差不多跑到"通信室"附近时,它会再撞过来一次,这次起身后各位应退到"通信室"门前靠近墙壁的角落,然后不断开枪攻击,不过可要在恐龙扑近至一半时才开火,否则会因为射程而减弱了威力,当攻击恐龙使其受到一定的伤害后,RICK便会及时解除"通信室"的门锁(这部分会自动进行,各位无需自行控制)。进屋后,REGINA则马上和直升机取得联络。

直升机员:"……是REGINA吗?……"

REGINA:"OK!成功了。"

直升机员:"电波……很混乱……情况如何?……"

REGINA:"任务已完成,请马上到直升机场!"

直升机员:"……直升机场?……"

REGINA:"这个岛就像恶梦一样,包括研究者在内,生还人数近于零。总之详细的事容后再谈,请你尽快来吧!"

直升机员:"……了解,我们马上过来吧。"

离开座位,这次轮到REGINA收到RICK的通信了。

RICK:"REGINA,怎样了?"

REGINA:"直升机正在前来。"

RICK:"那么快从入口大堂离开,尽快到直升机场!"

经过入口前广场前往直升机场的出口,途中会来到"直升机连接通道",这里会有两条恐龙。到达尽头要注意大门是打不开的,只有小门才可进入"格纳库"。

"格纳库"的范围颇大,一进入后应首先爬上旁边的铁梯来到上层,这里的尽头放了"榴弹枪"及"榴弹",至于下层的通道则放着一些大型木箱,简单来说各位要推动木箱开出一条通道。

通过了木箱的通道后,取得了门边的"榴弹",这时应前往"直升机场",这时RICK和Dr. KIRK都早来了,只是GAIL及直升机都仍未到达。

RICK:"你平安无事吗?"

REGINA:"GAIL呢?"

RICK:"嗯,没有任何消息,他在干什么了……"

这时候,一阵强光照向众人,原来直升机已经来到上空了。

RICK:"唉……我还担心会回不去了,但似乎是撑过来了。"

REGINA:"奇怪了,森林那边似乎有动静。"

沉重的脚步声急速地迫近,霸王龙破墙而入,它看见半空中的直升机便发狂的撞过去,最后直升机被摔向地面发生大爆炸,Dr. KIRK博士乘乱逃走,霸王龙则将REGINA视为它的下一个猎物……

这可以算是第一次如此正面地和霸王龙交战。基本上这一战的目标是赢得时间,所以必须边逃边战,较为正确的方法是围着直升机的残骸与霸王龙打转,只有这样RICK才会来得及将"连接升降机2号"修好,否则即使你走到门前他也只会叫你再支撑多一会。一段时间以后,RICK会叫REGINA,这时再进入"连接升降机2号"。

RICK:"直升机被干掉了!怎么办好呢?"

REGINA:"冷静点!去找其他的路吧。"

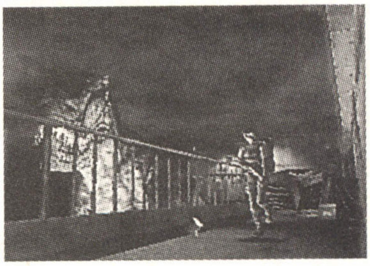
RICK:"唉……真想哭。"

就在这时,升降机内发生了猛烈的振荡。

RICK:"怎……怎么?"

最后升降机停了下来,毫无反应。

RICK:"这部升降机坏了,看看有没有其他办法……"



当REGINA沿着"设施连接地下通道"一直前进时,又跑来了数只小恐龙。之后进存放物资的"资材室",REGINA在这里面发现了一具尸体,尸体身上除了留下一张"搬出用通行卡"外,从散满地上的"个人之备忘"中,发现了从水路逃生的这个方法,不过房间内也有着数只小恐龙,所以行动必须要快,否则被它们缠上便麻烦了。

个人之备忘

这些怪物到底是从何处出现的?我拼命逃离它们的魔爪,最后被赶进地下了。

要逃离这个地狱,只有到B3之港口了。那里应该会有用来搬动研究物资的船之类的东西。

不过,我能否可以到达呢……?

离开“资材室”后，可前往在通道尽头的“连接升降机 1 号”，而 RICK 则已完成了升降机的修理……

REGINA：“开得动吗？”

RICK：“这个当然……我们走吧。”

REGINA：“我找到逃生的通道了。”

RICK：“好啊！”

两人所乘的升降机，原来就是通往设施外“大型升降机”的。

RICK：“好了，回去吧。怎么了？”

REGINA：“从这里应该是可以下降到地下港口的。”

RICK：“最后的希望了吗……出发吧。”

REGINA：“GAIL 他不要紧吗？”

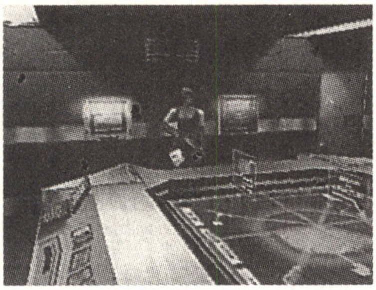
RICK：“你说那个人吗？说起来也是……”

两人转乘大型升降机，然而途中却突然停了下来，漆黑一片。

REGINA：“发生什么事了！”

RICK：“发动机过热了。”

当升降机改用后备电源继续运作后，两人收到了 GAIL 的通信。



REGINA：“GAIL 你现在在 B3？”

GAIL：“好，很快就过来了。”

RICK：“看来在这里有一个港口的，而且应该有船。”

GAIL：“明白了，Dr. KIRK 就交给 我，确保逃生路线就拜托你们了。”

REGINA 和 RICK：“OK。”

两人乘大型升降 机来到“B3 搬出室”后，首先遇上的问题就是如何恢复这里的动力。

RICK：“……电池坏掉了。”

这时候的行动范围相当有限，事实上亦只能进入“B3 后备电源室”，在这房间内除了可推动铁架取得“SLUG 弹”外，房间中央的电力装置也要有 LEVEL. C 以上的密码卡才能操作。不过可以取出“启动用电池・白”，然后便回到“B3 搬出室”将电池交给 RICK……

RICK：“PERFECT，有这电池就可以解决了。”

换了电池后，总算是将电源恢复了。

RICK：“保安系统方面我会想办法的，逃生路线方面就拜托你了。”

可以随 RICK 进入“B3 控制室”，在中央的电脑周围，放置了“B3 吊车卡 Ⅱ”而在 RICK 身旁可找到另一枚的“B3 吊车卡”。不过 RICK 正努力于入侵这里的保安系统程序，所以没有时间理会 REGINA。



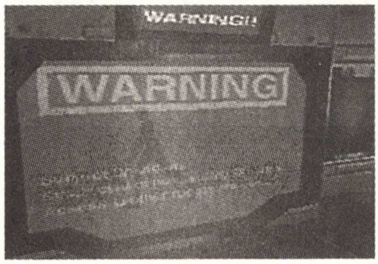
房间内还有“职员联络备忘”上面是这样写的：

职员联络备忘

下星期将会从港口搬出一般兵器库的武器货柜，希望在这个星期之内能够完成兵器库吊车的整备。

此外，为了准备搬出的工作，我会将 DDK 交给你，希望你能小心看管，经常都带在身上。

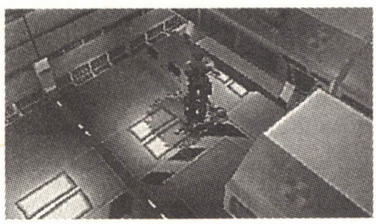
离开“B3 控制室”到达“一般兵器库”后，刚开始还会觉得这里很平静，而在接近“搬运通道(运搬通路)”的入口时，REGINA 发现房间的另一端有一具尸体，但却突然遇上几只恐龙，它们将 REGINA 迫至墙边，更抓断了吊着货柜的铁链，这时各位要在“DANGER”字样出现时不断连打才可及时逃脱。由于这时尸体已被货柜重重包围，没有办法接近，因此较好的做法是直接走进“搬运通道”，从工程车上取得“搬出区之钥匙”及“B3 吊车卡 Ⅲ”。



回到“一般兵器库”，应马上攀上旁边的梯子登上吊车的控制室，然后利用三张吊车卡来开动吊车。这次的目的是清理出一条可直接走进右下方尸体所在处的通道。

当取得了尸体身上的 DDK 入力磁碟(W)后，可利用在“搬运通道”取得的“搬出区之钥匙”，打开通往“搬出室连接通道”的门。

REGINA 可进入“休息所”，在这里可取得“研究设施 B3 地图”，而从那女性研究员尸体身上，则可取得道具。



离开“体息所”后会进入“中央楼梯前通道”，便从转角的楼梯登上 B2 的“实验区域连接通道”。

之后 REGINA 便可进入“通过许可室”，但这时房间内正响起警报，当走到电脑前关掉警报状态后，便可先取得放在电脑上的 DDK 入力磁碟 (S)，而房间的另一边，则可找到一份“联络事项”，而桌子上放了一部可改写 ID 资料的电脑。还可以在研究员的尸体旁边，则可找到“B2 晶片钥匙”。

联络事项

由于要搬出实验用的发电器，今日将会有外来的职员

进入这个区域。在这门的另一边，若是发生"失控现象"的话，则代表着这设施将会被完全消灭。

另外，若是不希望被别国间谍侵入的话，希望今日能加强警戒。

为了今次的实验，所有职员都已经相当的辛苦，特别是 Dr. KIRK，这一星期更是一直困在房内没有出来，希望大家能注意一下他的健康。

不要忘记了实验的成功与否，决定性的因素是 Dr. KIRK 的清醒的头脑。

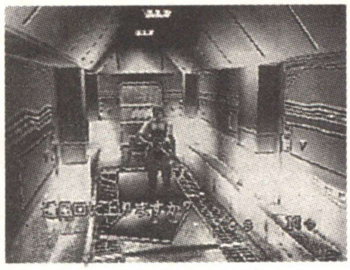
听保安部门聊天时说，最近在职员之间，似乎对 Dr. KIRK 有很高的不信任感。

请慎重管理好这里的 ID 改写装置，以免被不正当地使用。在 1F 办公室的改写装置曾发生过盗用的事件，所以希望能多加注意。

攻略由此以后进入了多分支、多结尾的阶段，如果依然使用前面的方式，所占的版面将会极大，以下是游戏的具体流程，大家来选择自己喜爱的 ENDING 来进行游戏吧！

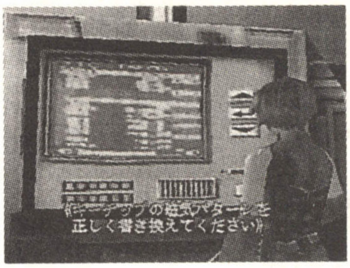
因为分支非常多，每一个分支的故事情节均不相同，因此在后面将不会有故事情节的介绍，希望玩家谅解！

回"实验区域连接通道"攀上通风口到达"实验室前通道"，进入尽头的"研究员休息室"后回到"实验室前通道"，在"稳定器设计室"附近取下密码卡，"DANGER"事件后取下"密码卡 Lv.C"进入"稳定器设计室"。

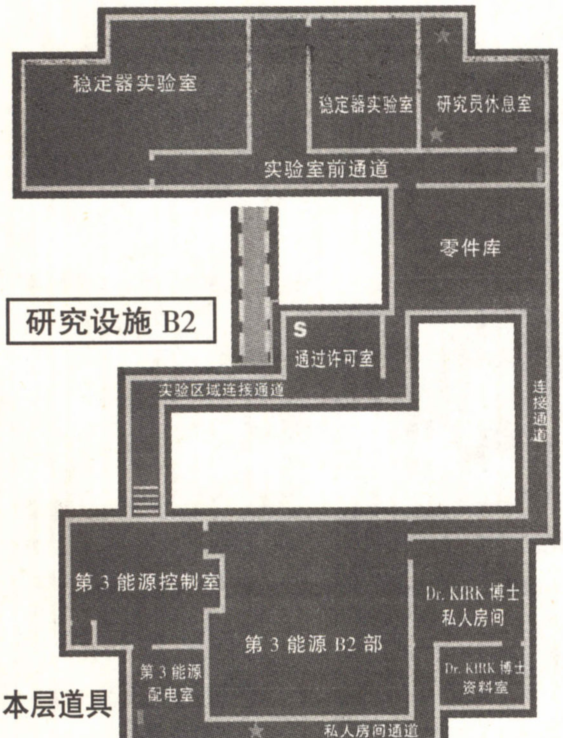


取得"DDK 密码磁碟 W"后经由通风口回"实验室前通道"，在"中央楼梯前通道"收 RICK 的通信，再次到实验室前通道进入"稳定器实验室"取得"DDK 密码磁碟 D"。

再次以通风口回"休息室"，开启通往"入岛者管理室的 DDK 锁 W 的门。



在"入岛者管理室"取得"B2 晶片钥匙Ⅱ"后离开，到"B3 搬出室"时发生霸王龙事件，事件结束后从电池箱取出"起动用电池・白"，放



本层道具

■实验室前通道
麻醉弹・强　3 发
密码卡・Lv. C
回复素材
弹药系急救箱(插头 ×2)
猛毒弹　1 发
SLUG 弹　5 发
40S&W 弹　15 发
增殖素材　1
麻醉素材　1
回复系急救箱(插头 ×1)
止血剂 2
回复剂・大　2
强化素材　1
回复素材　1
■研究员休息室
插头
■连接通道
麻醉素材
■第 3 能源控制室 B2 部
插头
强化素材
■Dr. KIRK 资料室
回复剂・大

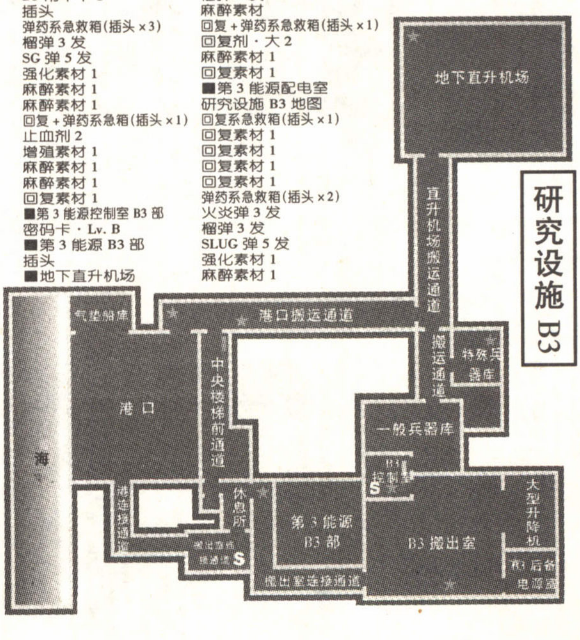
■零件库
插头
榴弹枪之零件
核心部件 A
核心部件 B
■稳定器设计室
DDK 暗号磁碟 W
保护零件 Ⅰ－B
保护零件 Ⅱ－A
保护零件 1－A
■稳定器实验室
DDK 暗号磁碟 D
插头
散弹枪之部件
保护零件 Ⅱ－B
稳定器
发动器
■实验区域连接通道
麻醉素材
■通过许可室
B2 晶片锁匙 1
插头
DDK 入力磁碟 S

■B3 后备电源室
起动用电池・白
■B3 搬出室
榴弹 3 发
起动用电池・白
■一般兵器库
止血剂
DDK 入力磁碟 W
■搬运通道
搬出区域之键
B3 吊车卡 Ⅲ
榴弹 3 发
插头
插头
■中央楼梯前通道
插头
弹药系急救箱(插头 ×3)
猛毒弹 1
火炎弹 3
强化素材 1
强化素材 1
增殖素材 1
麻醉素材 1
麻醉素材 1
回复系急救箱(插头 ×1)
止血剂 2
强化素材 1

回复素材 1
回复素材 1
■港口连接通道
增殖素材
■港口
回复素材
■气垫船库
弹药系急救箱(插头 ×1)
强化素材 1
增殖素材 1
麻醉素材 1
插头
榴弹 3 发
榴弹 3 发
■入岛者管理室
插头
B2 晶片锁匙 Ⅱ
DDK 暗号磁碟 S
■大型升降机
入港用密码卡
DDK 入力磁碟 D
插头
■搬出室连络通道
增殖素材
■体息所
插头
研究设施 B3 地图

■B3 控制室
B3 吊车卡 Ⅱ
B3 吊车卡 Ⅰ
插头
弹药系急救箱(插头 ×3)
榴弹 3 发
SG 弹 5 发
强化素材 1
麻醉素材 1
麻醉素材 1
回复＋弹药系急箱(插头 ×1)
止血剂 2
增殖素材 1
麻醉素材 1
麻醉素材 1
回复素材 1
■第 3 能源控制室 B3 部
密码卡・Lv. B
■第 3 能源 B3 部
插头
■地下直升机场

插头
榴弹 3 发
榴弹 3 发
麻醉素材
回复＋弹药系急救箱(插头 ×1)
回复剂・大 2
麻醉素材 1
回复素材 1
■第 3 能源配电室
研究设施 B3 地图
回复系急救箱(插头 ×1)
回复素材 1
回复素材 1
回复素材 1
回复素材 1
弹药系急救箱(插头 ×2)
火炎弹 3 发
榴弹 3 发
SLUG 弹 5 发
强化素材 1
麻醉素材 1



进“B3 后备电源室”的电池箱恢复电源。

进入“大型升降机”从尸体上取得“入港用密码卡”、



“DDK 入力磁碟 D”，回到“入岛者管理室”后在脚旁的地板上取得“DDK 密码磁碟 S”。

到“通过管理室”，将两枚“B2 晶片钥匙”装到墙壁上改写装置的左右两边，输入 0392 后设定模式，之后再开启“通过管理室”的 DDK 锁 S。

经“零件库”开启前往“连接通道”的 DDK 锁，在“连接通道”最初的门使用“B2 晶片钥匙Ⅱ”，而第二道门用“B2 晶片钥匙”，到达“第 3 能源 B2 部”。



进入“第 3 能源控制室”找到“发电机操作手册”后进入“第 3 能源配电室”，将动力线路图重组为“第 3 能源”，并找出“研究员之备忘录”。

回到“第 3 能源控制室”开动主控制台后再进入“第 3 能源配电室”调查尸体，以“指纹采取装置”将指纹记录。

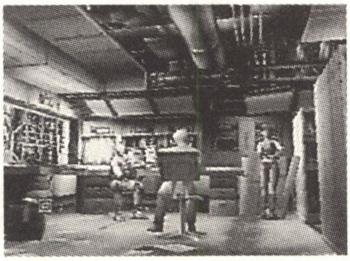
经“私人房间通道”前往“Dr.KIRK 私人房间”，事件结束后进入第 3 个分支。



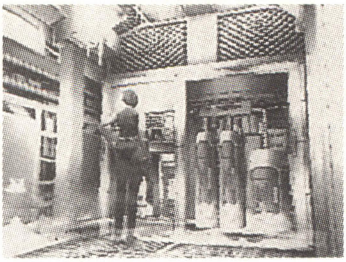
如选 GAIL，到“第 3 能源控制室”使用升降机到 B3“休息室”，前往“搬出通道”旁的“特殊兵器库”，登上升降机到上层取得“稳定器”及“发动器”。

如选 RICK，从“连接通道”回“零件库”，进入 LEVE.A 的房间，以“设计磁碟”开动中央的控制台输入 367204，取得“核心零件 A”、“核心部件 B”后在房间转角取得“榴弹枪之改造部件”。

到“稳定器设计室使用“设计光碟”取得零件，两边的密码分别为 0367 及 0204，取得的道具则有“保护零件Ⅰ-B”、“保护零件Ⅱ-A”及“保护零件Ⅰ-A”。



到“稳定器实验室”的 LEVEL.A 房间取得“保护零件Ⅱ-B”再到房间中央无重力装置使用零件装配发动器与稳定器。



继续前往“通过许可室”，在改写装置输入 78814，再使用“指纹采取装置”的资料得到 Dr.KICK 的“ID 卡”。

回“第 3 能源控制室”开动主控制台后，到“第 3 能源 B2 部”利用小型升机降至 B3，按动闪着绿灯的装置装上“发动器”，再开动控制台。

通过“Dr.KICK 私人房间”、在“Dr.KICK 资料室”内救出 GAIL，进入游戏最后一个分支。

进入 GAIL(A)，前往“稳定器实验室”或“特殊兵器库”(视第 3 分支的选择而定)。

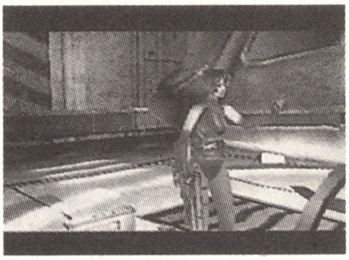
取得“秘密磁碟”后，回到“入岛者管理室”发生事件。

离开“入岛者管理室”，经“港口”进入“气垫船库”，开船后在船上作最后一战(ENDING)。

进入 GAIL(B)，先到 B2“研究员休息室”调查墙上的装置，解除后进入一次“地下直升机场”。

前往“稳定器实验室”或“特殊兵器库”视第 3 分支的选择而定。

事件结束后 GAIL 没死掉，三人前往“地下直升机场”，



RICK 到达后霸王龙出现，在移动甲板上作最后一战。(最佳 GOOD ENDING)

进入 RICK(C)，从“中央楼梯前通道”进入“港搬运通道”，或是经“搬运通道”直接进入“直升机搬运通道”，又或是经“研究员休息室”的秘密通道前往“直升机搬运通道”，在“地下直升机场”内，找到 Dr.KIRK。

回到“直升机搬运通道时”霸王龙出现，在移动板上作最后一战。(ENDING)

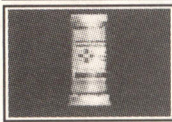
进入 RICK(D)，经“港连接通道及“港口”进入“气垫船库”，从 RICK 手上取得“能量槽”，回到“港口”向核燃料的所在处使用“能量槽”，装满之后再回到“气垫船库”。

取得 RICK 给 REGINA 的武器后，回港口作最后一战。(ENDING)

全 DDK 解码 PASSWORD	DDK(H)密码:HEAD(首席)
DDK(N)密码:NEWCOMER(新来者)	DDK(L)密码:LABORATORY(实验室)
DDK(E)密码:ENERGY(能量)	DDK(W)密码:WATERWAY(水路)
DDK(S)密码:STABILIZER(安定装置)	DDK(D)密码:DOCTORKIRK

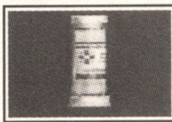
资料篇 DINO CRISIS

全道具一览表



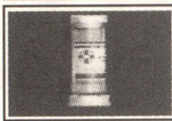
麻醉素材

可利用调合来制作新的药品，拥有制造、强化麻醉系道具的效力。



回复素材

可利用调合来制作新的药品，拥有制造、强化麻醉系道具的效力。



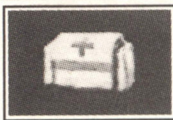
增殖素材

可利用调合来制作新的药品，拥有将道具增殖的效力。



止血剂

可停止出血，以抑制因失血而导致的体力下降。



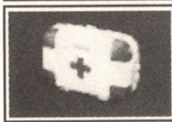
回复剂·大

能够令体力完全回复，但是不能起到止血的效果。



完全回复剂

在完全回复体力的同时还可停止继续出血。



苏生药

能让角色在体力完全回复的状态下复活。



麻醉弹·弱

能够暂时性地将生物催眠，但因效力较弱，有时要连射出数发。



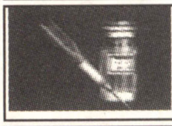
麻醉弹·中

能够暂时将生物催眠，虽然一发便能产生效力，但不能维持太长时间。



麻醉弹·强

能够将生物催眠，一发便能产生效力，能令敌人长时间陷入睡眠状态。



猛毒弹

在弹头上安装了能令生物一击致死的剧毒。



9mm PARABELLUM 手枪子弹

GLOCK34 或 35 所用的标准子弹，威力一般。



40S&W 弹

在 GLOCK35 中使用，拥有比 9mm 弹更高的攻击力。



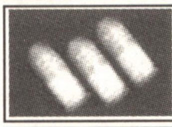
SG 弹

可以在 PA3 或 SPAS12 使用，由于是散弹，因此能向广阔的地区攻击。



SLUG 弹

在 PA3 或 SPAS12 使用，但射出子弹大，因此比 SG 弹拥有更高的破坏力。



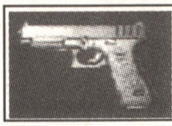
榴弹

榴弹枪使用的爆炸型弹药，威力非常大。



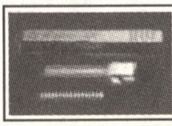
火炎弹

在榴弹枪上使用、火炎型的弹药，比一般榴弹威力大。



手枪

奥地利 GLOCK 所制作的武器，使用 9mm 的 PARABELLUM 子弹。



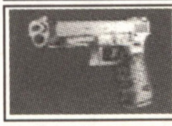
手枪之手柄

安装后可改造成 GLICK35，使用有更强破坏力的子弹：40S&W 弹。



手枪之瞄准器

能提高命中率的部件，出现会心之一击后会令敌人受到较大的伤害。



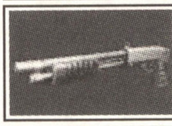
手枪改

GLOCK 公司所制的 GLOCK 手枪特别型号，能够使用 9mm 以及 40S&W 弹。



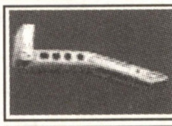
手枪改加瞄准器

提高了命中率，会心一击机率高，能够使用 9mm 以及 40S&W 弹。



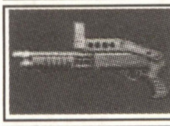
散弹枪

欧洲公司制作的气压式动作散弹枪，将 SPAS12 简化的小型版。



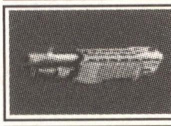
散弹枪之手柄

安装后可将重新上弹的时间减至到最低。



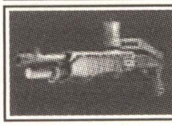
连手柄散弹枪

在 PA3 安装了手柄，能作稳定的射击，将重新上弹的时间减至最低。



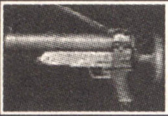
散弹枪之部件

用来改变型号为 SPAS12 的枪管部件，可提高破坏力，并可半自动射击。



散弹枪改连手柄

在 SPAS12 加装手柄以便能稳定地射击，是半自动型号的散弹枪。



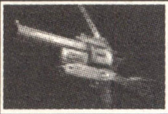
榴弹枪

德国枪械公司所制的小型榴弹枪，威力很大。



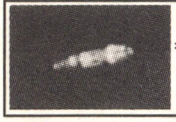
榴弹枪之部件

借着改造弹仓装填的部份令榴弹可连续发射。



榴弹枪改

将枪弹枪改装而成的武器，凭借加装弹仓,令榴弹能够连射。



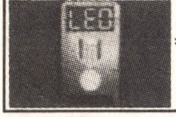
插头

用来开启急用箱的钥匙，有必要多收集几个。



勋章Ⅰ

看来是用来解除电子锁的工具，外表设计成一个纪念章并有3个记号。



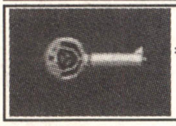
勋章Ⅱ

看来是用来解除电子锁的工具。外表设计成一个纪念章并有3个记号。



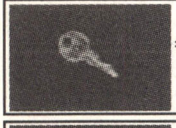
后备电源区钥匙

在钥匙上写有《后备电源区·地上》的字样。



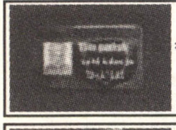
入口钥匙

在钥匙上写着《MAIN ENTERANCE》。



B1后备电源室钥匙

在钥匙上写有《后备电源室·B1》的字样。



ID卡

当设施的职员有人事变动时能登记上新的资料,这张卡的身分为《军人》。



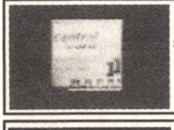
指纹采取装置

一种利用指纹来管理个人资料的装置,在制作ID卡输入资料时使用。



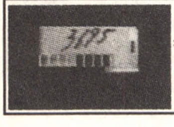
螺丝起

外型独特的螺丝起，似乎是在维修电脑时所用。



B1吊车卡

利用这张卡，可以不经人手来控制吊车的动作。



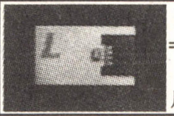
B1晶片钥匙

可用来改写资料，表面有着用手写上的"3695"。



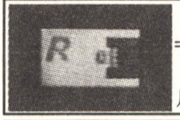
小型钥匙

钥匙上细细地写着"急救箱"几个字。



密码卡·L

用比普通的卡更坚硬的材料来制成,卡上刻有"L"的记号。



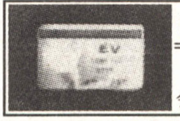
密码卡·R

用比普通的卡更坚硬的材料来制成,卡上刻有"R"的记号。



天线起动钥匙

外型像卡一样的起动钥匙，从外型上看来很少使用。



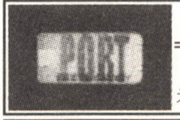
搬出用通行卡

没有此卡的职员在开动升降机时，会受到很大的限制(只能出入B1)。



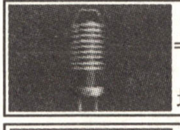
搬出区域的钥匙

在钥匙上写着"搬出区域"的字样，看来是开启专用门的。



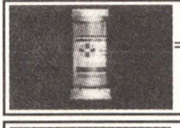
入港用密码卡

为保护机密研究所，严格管理通行者而设置的多重保安装置之一。



起动用电池·白

可使后备电源起动的大容量电池，地下研究区中也会用于主电源起动。



强化素材

四种基本素材之一，能令道具提升自己的等级和效果。



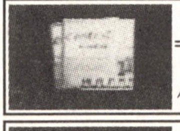
B3吊车卡Ⅰ

可利用指令卡来自动控制吊车的动作,但不能在其他层数的吊车处使用。



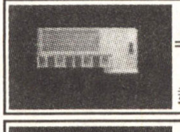
B3吊车卡Ⅱ

可利用指令卡来自动控制吊车的动作,但不能在其他层数的吊车处使用。



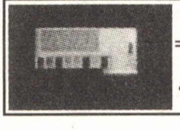
B3吊车卡Ⅲ

可利用指令卡来自动控制吊车的动作,但不能在其他层数的吊车处使用。



B2晶片钥匙Ⅰ

可用来改写资料，但上面并没有记载必要的数字。



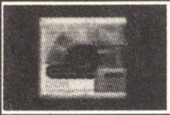
B2晶片钥匙Ⅱ

可用来改写资料，上面写着"0392"。



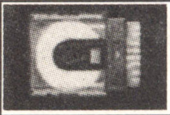
DDK 入力磁碟 H

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



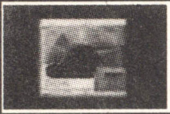
DDK 密码磁碟 H

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



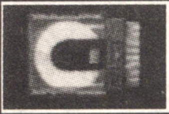
DDK 入力磁碟 N

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



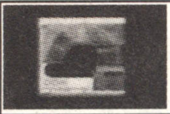
DDK 密码磁碟 N

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



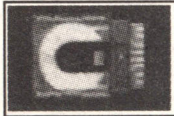
DDK 入力磁碟 L

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



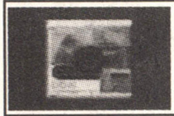
DDK 密码磁碟 L

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



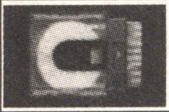
DDK 入力磁碟 E

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



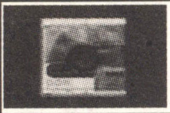
DDK 密码磁碟 E

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



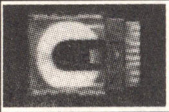
DDK 入力磁碟 W

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



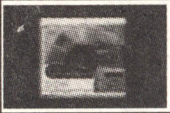
DDK 密码磁碟 W

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



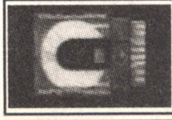
DDK 入力磁碟 D

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



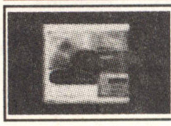
DDK 密码磁碟 D

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



DDK 入力磁碟 S

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



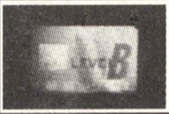
DDK 密码磁碟 S

可解除 DDK 的锁，集齐同一型号的磁碟，再打开对应适当记号的门。



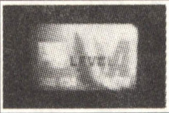
密码卡 Lv. C

为了对应设施内研究员的等级而限制其可进入区域的密码卡。



密码卡 Lv. B

为了对应设施内研究员的等级而限制其可进入区域的密码卡。



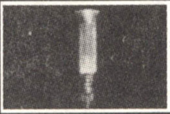
密码卡 Lv. A

可进进入设施内的所有区域，是极少的人拥有的密码卡。



设计光碟

使用此光碟的话，便可制作发动器与稳定器。



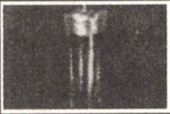
核心部件 A

与保护零件Ⅰ-A 及保护零件Ⅱ-A 组合之下可构成稳定器。



核心部件 B

与保护零件Ⅰ-B 及保护零件Ⅱ-B 组合之下可构成稳定器。



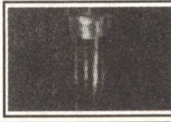
保护零件Ⅰ-A

构成稳定器的零件之一，用来保护核心部件免受制动时的冲击。



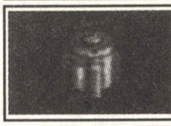
保护零件Ⅰ-B

构成稳定器的零件之一，用来保护核心部件免受制动时的冲击。



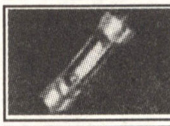
保护零件Ⅱ-A

构成稳定器的零件之一，用来保护核心部件免受制动时的冲击。



保护零件Ⅱ-B

构成稳定器的零件之一，用来保护核心部件免受制动时的冲击。



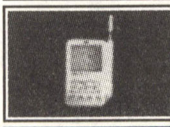
稳定器 STABILIZER

用来令发电机的制动稳定的零件，此零件的开发是本次实验的关键。



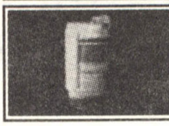
发动器 INITIALIZER

产生出令发电机起动所必须能源的零件。



脉冲接收器

发信机装了在 Dr. KIRK 身上，因此在使用时会知道博士的所在之处。

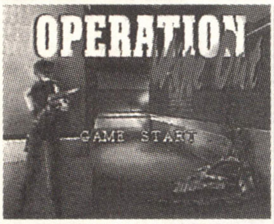


能量槽

显示容器内容量的指示现时正指着 0 的位置。

资料篇 DINO CRISIS

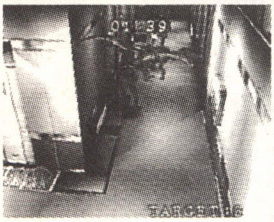
OPERTION:WIPE OUT



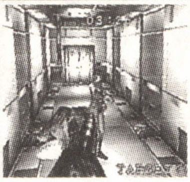


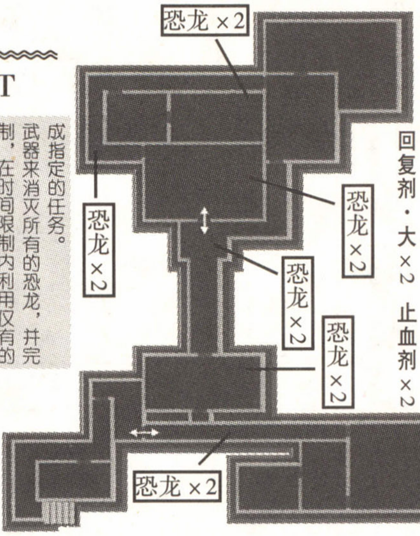
这种任务不同与前面的故事攻略，每一次都有时间限制，在时间限制内利用仅有的武器来消灭所有的恐龙，并完成指定的任务。

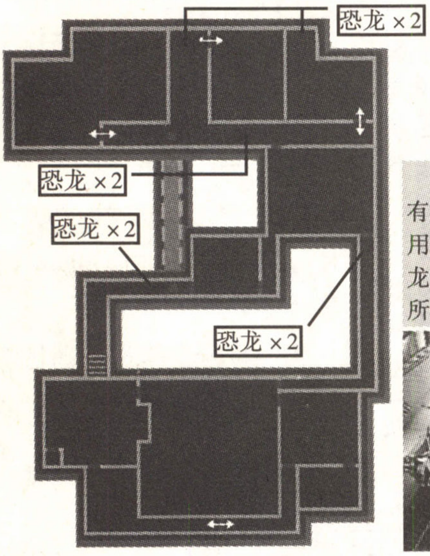
手枪改 9mm子弹×68 40S&W弹×30
散弹枪 SG弹×5 麻醉弹・中×3
麻醉弹・弱×3 猛毒弹×1
榴弹枪 榴弹×1
回复剂・大×2 止血剂×2







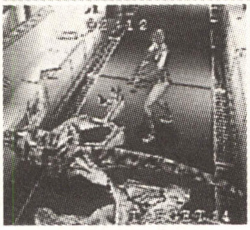


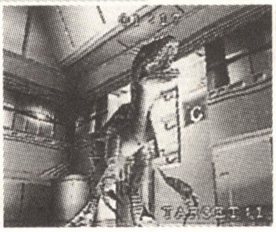


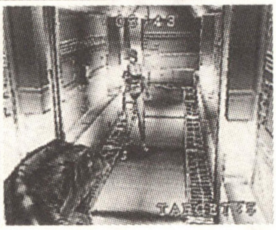
带瞄准器手枪改:9mm子弹×68
带手柄散弹枪:SG弹×5 SLUG弹×5
麻醉弹・弱×9
榴弹枪: 火炎弹×1
回复剂・大×2 **止血剂**×2

时间被缩短了，虽然恐龙数量也有所减少，但要求玩家要抓紧时间，运用电网或麻醉弹的战术来消灭每只恐龙。另外，本次任务中，恐龙的AI也有所提高。

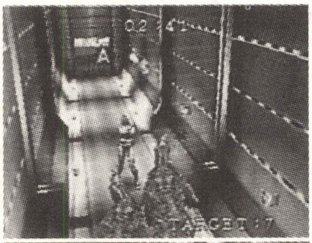


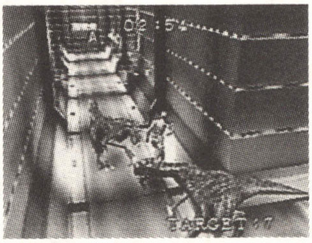




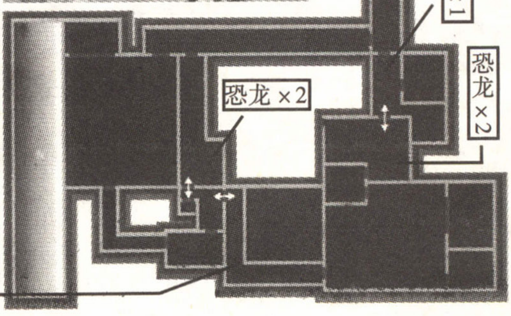












带瞄准器手枪改:40S&W弹×60
带手柄散弹枪改:SLUG弹×20
麻醉弹・弱×3 麻醉弹・中×3
猛毒弹×1
榴弹枪改: 火炎弹×2
回复剂・大×2 **止血剂**×2

最为困难的任务，时间限制只有3分钟，一定要抓紧时间。

MISSION COMPLETE



汪达尔之心Ⅱ

～天上之门～

机种:PS 类型:S·RPG 厂商:KONAMI 发售日:7月8日

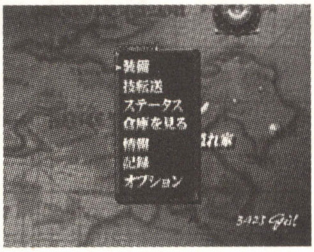
在前作获得好评之后,"汪达尔之心Ⅱ"终于和广大玩家见面了。本游戏采用了全新的系统,战略性有所提高,难度也相应增加了不少。值得一提的是本作的战斗画面也相当出色,各种魔法及必杀技的视角效果极具震撼力。

此次游戏的故事非常复杂,它以政治及宗教斗争为主线,登场人物间错综复杂的关系,对善与恶、爱与恨的独特诠释都给人留下了深刻的印象。

二代采用了多结尾的设定,玩者选项不同,将会导致不同的ENDING。所以,只玩一遍恐怕难以全面地了解这一出色的游戏,建议各位玩家能够将二代多玩几次,这样才能充分体会到这款作品独具匠心的设定。

基础知识一:伙伴的装备及队伍的编成

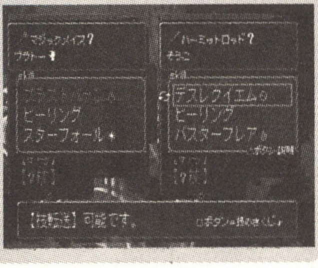
本作中是有"职业"这一概念的,随着装备品种类不同,角色也将相应地变为特定的职业。各个职业都有自己的特长,玩家可根据需要任意组合自己的队伍。此时的考虑将对战斗产生直接的影响,所以请大家尽量考虑到实战中的需要。



●魔法师类

[武器:杖][体:ローブ]

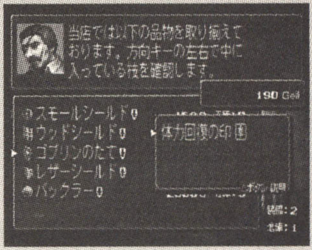
游戏中设计了众多强力的术(魔法),而这些术是通过装备"杖"而获得的。术分为两类,一种是回复系,可令角色的HP回复或解除各种异常状态;另一种是攻击类,其范围极广,杀伤力也颇为惊人。因此,在为魔法师配备装备时,一定要考虑到可使其MP大幅度上升的ローブ。但是,由于ローブ防御力较低,所以可以考虑在为魔法师装备"盾"。有时,为了能够获得更多的强力的术,玩者也可令魔法师双手都持有杖类武器。



●战士类

[武器:剑、斧、枪][体:铠]

这是在前线进行接近战的战士类型,所以装备可增加HP数量和防御力高的铠系防具是十分必要的。本作的武器分为"片手"和"双手"两大类,当为角色装备了"片手"的武器时,另一只手就可装备防御用的盾。注意,盾类大多带有十分有用的特技,如"HP自动回复"、"体力回复の印"等等,这些特技在战斗中是十分有用的,可令我方同伴的伤亡率降到最低。



●盗贼类

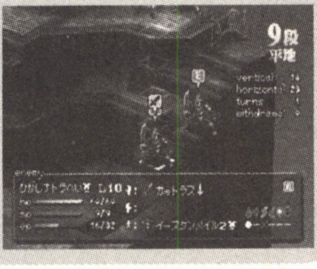
[武器:短剑][体:翼]

如果各位想获得隐藏在宝箱中的宝物,那么就必须有盗贼类的同伴。当装备短剑之后,最初级的一个特技就是"解锭",只有这一特技才能打开宝箱。此外,宝箱大多放在地形十分复杂的地方,所以装备"翼",使角色能够自由飞行,这一点也是非常重要的。最后要注意的一点,装备"翼"后要小心对方的弓箭手。

●长射程类

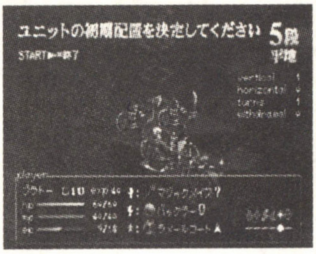
[武器:弓、飞][体:任意]

前作中非常威猛的弓兵在本作中依然极为重要，在段落差较大的情况下(居高临下)，弓箭的破坏力极高。此外，弓箭对于飞行系的对手更是具有特效，针对其使用将可取得事半功倍的效果。弓系的角色往往会遭到对手优先攻击，因此为其装备可大幅度提高 HP 的铠系防御是很必要的。但是，“轻装”也是不错的选择，因为这种装备不会影响弓兵的行动。总之，除ローブ以外，任何防御都可考虑为其装备。



●关于队伍编成的建议

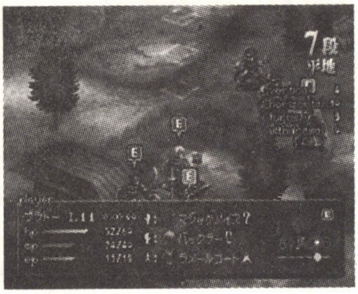
序章时，队伍中只有三名角色，可以配备为战士×2，魔法师兼盗贼×1。随着故事的发展，第一章角色增加到 5 名，这样就可配备为战士×2、盗贼×1、魔法师×1、魔法师或弓兵×1。接下来，又会有新的仲间加入队伍，战士系的角色可考虑适当增加，其中持有剑、枪和斧的同伴要适当安排。魔法师可考虑增加到 2 人，这样便可随同己方战士进行远程攻击及回复的工作。弓箭手不可缺少，因为在大规模混战时，弓箭手的外围攻击致关重要。盗贼至少要有 1 名，这样便可尽量打开宝箱。



基础知识二：预测敌人的行动是战术的基本

预测对方的行动是本作中战术的基本所在，一般对方角色十分重视从侧面和背后进行攻击，当其能够绕到我方角色背后的时候，一般 100% 会从这个角度出手。此外，对方会选择 HP 最低的我方同伴作为杀伤对象，所以我方在行动时应注意对这些同伴的保护。归纳以上规率，我们可以得出这样结论：方向(背面 > 侧面) > HP，但当角色 HP 极低的情况除外。



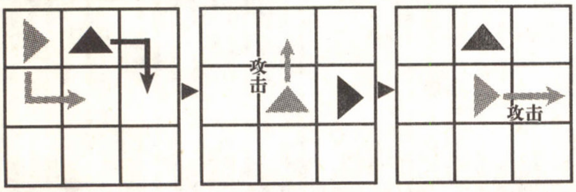


●最后收集宝箱

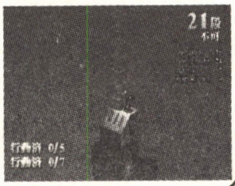
敌人留有许多的状态下，随意让 HP 低的飞兵行动是很危险的。敌人只剩下一个后，可无伤害的拖延时间，回收宝物应放在敌人大量消灭后进行。之前应集中战斗。



消耗时间的方法



当同伴将背后暴露给敌人的时候，对手一定会来到后面向其攻击的。而我方角色则可走开，这样对手的攻击便会落空，利用这一方法反复与敌人周旋，就可为我方飞兵去取得宝箱赢得必要的时间。



●隐藏的宝物

在附有“探索步行之印”的状态下停止的话，就可发现宝物。一般来讲，每个战斗 STAGE 上会有 1～2 处藏有宝物的地点，该处土的颜色会有一些不同，注意那些“1 方格独立于周围”的奇怪地点，应以此为中心进行调查。



●敌级别和自由战斗

敌人级别是对应我方级别所决定的，所谓用自由战斗按意图挣经验值的意思几乎是没有的。但也并不是说自由战斗没有价值。实际上自由战斗目的并不是挣经验值而是提高熟练度。新武器如能在低难度的自由战斗中使用，也可修得上面带有的新技。

●尽量无伤过关

过关时可挣到金钱，但如无人退却并过关的话，可得到相当于标准时 2 倍的金钱，非常诱人，所以无论哪个 STAGE 都应尽量以无伤状态过关。



●作为战术基本的5个要点

1、不轻易进敌人攻击范围

这是模拟游戏中基本的基本，但不限于特定的事情。要避免进入未行动敌人的攻击范围，待机并一气干掉接近过来的敌人，这种形式是最好的。因此要常注意敌人的移动范围和攻击范围。

2 先由不影响大局的人物行动

不知敌人如何行动时，应先从该回合不用行动的人物开始行动。这样一旦发现了敌人的动向再让重要人物出动，战术上的失误就少了。

3 安排人物的方向

按前面所讲，敌人对人物的方向反应很敏感。所以我方也要慎重决定方向，当然重要的是侧面或背面不受攻击，如果露出背面的话，也应是个诱饵，这要随机应变。行动后人物的方向玩者不应草率决定，应该把敌人多的方向定为自己面向的方向。



4 预测敌人的行动后再行动

攻击应对已行动过的对手发动，也可利用 CPL 的习性，预测敌人的行动后再攻击。下面介绍一个例子，首先让敌人看到我方某人的背面并让回合终了。这样敌人就极可能攻击该人物。进行预测后，就可将目标人物移动&攻击了。

5 占据高点进行移动

从高向低的攻击很强，所以要尽可能占据地形高的场所。特别是飞行道具系的武器，只要从尽可能高的场所发动攻击往往可以取得意想不到的效果。

序 章

圣历986年，ナトラ国王ラゴール被王妃アガター和其爱臣ラドラック枢机卿谋杀了。

同年，年幼的王太子フランツ继位，但实权却掌握在アガター和ラドラック手中。

ボラータ村，这是距离ナトラ王都十分遥远的位于北方边境的小村，主角就在这片贫瘠的土地上长大。

此时离战乱与阴谋所引发的狂暴的年代还很遥远，人们仍然相信平稳的日子仍会继续向前。

但是，命运的齿轮已经开始转动，在某一天，在某个地方……

事件

几个少年在嬉戏，其中一人不小心失足从屋顶摔下，昏了过去。他就是本作的主角——约修亚(名称可由玩者自定)。这时，主角的妹妹レベッカ来到，告知村中出事了。

战斗

~マスタ溪谷~

主角等见到一位旅人正遭到怪物的围攻，于是立刻上前相助。因为是游戏的第一仗，所以非常简单，玩者可利用这个机会了解本作的战斗系统。



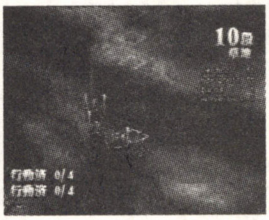


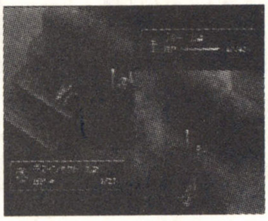
事件

回村后，众人见到怪物正在袭击レベッカ，旅人上前将怪物杀死，但自己却昏倒在地。主角等将其送到ボナール先生处治伤，而闻讯赶来的主角的养父来到，并对主角的行为加以斥责。主角一人来到河边十分烦恼，但在レベッカ的劝慰下，终于开怀大笑。第二天众人来见ボナール先生问起旅人的伤势，ユーリ建议使用ミュール草的根制药。

~マスタ溪谷~

敌人等级为LV. 2，ダークバード会使用攻击魔法，一定要小心。宝箱在对岸，取得时恐怕会较费力。





事件

~领主バイロンの館~

グラード因为女儿アデル与下等人一起玩而十分生气，アデル却认为贵族与平民在神面前是平等的。アデル离去后，战术师ゴダール来到，他们谈起十年前在战争中失踪的ユリウス王子。

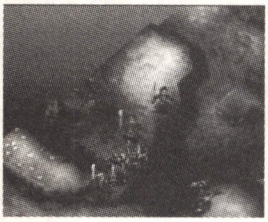
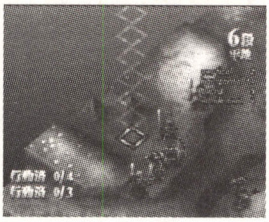
~ボラータ村~

众人将药草交给医师后来到酒场，在这儿大家见到了クラーブ的父亲。又到教会见过司祭后，主角回到家中。当再次出门时，发现税吏正要强抢民女。那位受伤的旅人剑士恰好赶到，他打跑了税吏。事后众人谈起本地的コシモ，据说他是个德才兼备的清廉之士，而他的后人领主グラード却一心为钱。

战斗

~ユタ平地~

敌人的平均等级为 LV. 3，战斗中应小心ダークバード的远程攻击。

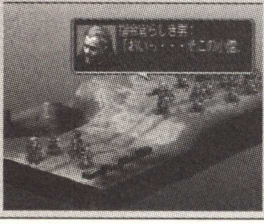



事件

路上众人遇到了一支军队，指挥官是ヤコブ。他向主角询问去领主家的路，クラーブ认出他们是ラドラック枢机卿直属的亲卫骑士团，而那个ヤコブ人称“暗之贵公子”。

~领主バイロンの館　アデルの部屋~

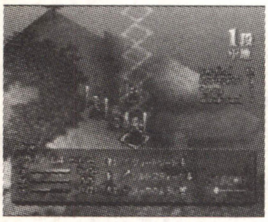
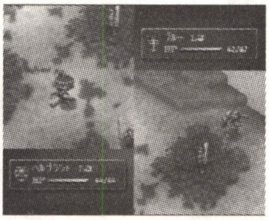
アデル一直没有忘记和自己玩耍的主角，最后决定一个人跑出去与其会面。




战斗

~ユタ平地　东~

敌人的平均等级为 LV. 3，要注意的是デフインセクト的雷系魔法。

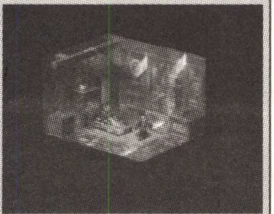
事件

~领主バイロンの館~

クラード见到了ヤコブ，ヤコブ讲明来意，原来他是来此寻找一个神秘的剑士。

主角与アデル相遇，アデル被以前的事而自责，但主角却因双方身份的差异而感到为难。

主角与ニコラ谈话中讲起自己的理想，此时出现选项：



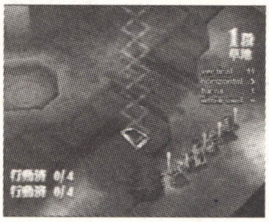
1. 自由に生もたい
2. 好きな女の子き幸せにれたい
3. 王様になりたい
4. よくわかおない

此处选项将会影响今后的情节及结尾，本攻略是以选择答案 1 为准，其它分支大家可自行摸索。

战斗

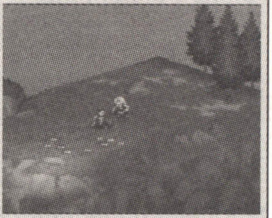
~ダンジユーの森~

敌人平均等级为 LV. 4，此战可以说相当简单，尽量赚取经验值吧！




事件

主角终于见到了アデル，アデル告诉主角自己明年春天将去都城，其父为了复兴家族而让她嫁给有实力的贵族。主角建议她与自己一起逃走，アデル答应下来并约定明天黎明时在村中的桥旁相会。



~ボラータ村~

回到家中，主角得知父亲被亲卫队带走了，于是立刻决定去看个究竟。

~子供达の隠れ家~

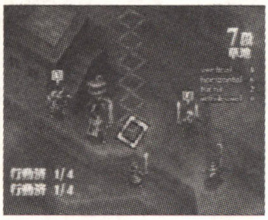
ユーリ问起ニコラ的真实身份，种种迹象表明他绝对不是个平凡的人。但是，ニコラ却不愿解释。在下面的选项中应选择“ニコラさんを信じるよ！”。




战斗

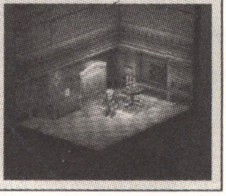
~カタオ山~

敌人平均等级为 LV. 5，战斗中应小心对方的魔法。此外，要注意ニコラ的行动，切莫令其死亡。

事件

众人见到コシモ，他认出ニコラ是十年前下落不明的ユリウス王子的后人。ニコラ请コシモ相助，一起推翻暴政。当晚，コシモ独自正思考着权力斗争的残酷，战术师ゴダール突然出现并将其抓走。



事件

~ボラータ村~

主角回家见过父亲コドレフ后，决定和伙伴一同去相助ニコラ。

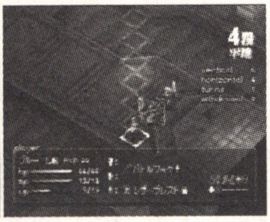


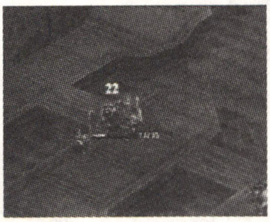


战斗

~领主バイロンの屋敷~

敌人的等级为LV.6，战斗后因装备不足而出现选项，玩者可决定是回去补充装备还是继续前进。





事件

~领主バイロンの馆~

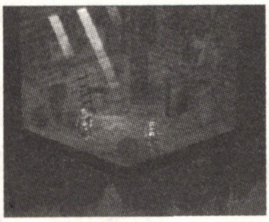
主角潜入馆中，听到了ヤコブ和ニコラ的谈话，这时ジャミール发现了主角并且将其抓住，ヤコブ下令将主角关入地下牢中。

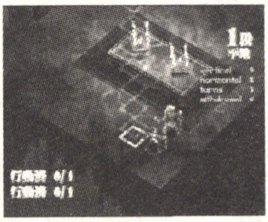
ニコラ前来用魔法使看守睡着，然后放走了主角。主角对其行为十分愤怒，但ニコラ表现自己一定要得到枢机卿的协助才可完成大业。

主角恰巧在一间屋子中见到了アデル，但战术师出现，他召出了被控制的コシモ。

战斗

コシモ为LV.6，其远程攻击很有威力。但是，因コシモ无法移动，所以主角只要变换方向便可令其攻击落空，因此此役是必胜的。





圣历989年，在先王王位继承之争中失踪的ニリウス王子的遗儿ニコラ结束了长期的流浪生活，以ヴェルナンツェ共和国为后盾，向母国ナトラ发起进攻。

与其相呼应，在ラドラック枢机卿指挥下，亲卫骑士团举起反叛王母アガター的反旗。国内的反抗风潮一时此起波伏。在前后夹攻下，王母在各地大败，一周间，王都ユゴー陷落。

混乱中，年幼的傀儡王フランツ下落不明，ニコラ夺回了王位，宣布成为第46代ナトラ国王。

好不容易从王都逃出的王母来到ナトラ第2王都城塞都市ガードー，她发出檄文要讨伐篡夺者ニコラ。

王母向母国ソーラ・アルケイオニ重帝国求援，该国第3皇子グレゴリ与失踪的フランツ王的妹妹ミネア公主结为夫妻，他以ナトラ王的名义开始大规模出兵。

于是，自ナトラ建国以来的所有政治力量纷纷亮相，长达8年的内乱开始了……

第一章

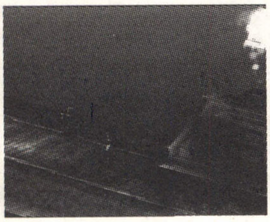
事件

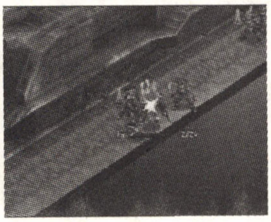
~ナトラ王国　ウァルタ地方~

在列车上，一位商人模样的男子与东ナトラ士兵谈起了关于“红の狼”盗贼团的事。这个盗贼团是由力量无双的巨汉、狮子般的ブラッド，看似平常、但实际如同猿猴般敏捷的バイク以及首领“红莲の~”所组成，他们十分强悍，东西ナトラ对其都十分头痛。

战斗

敌人的等级为LV.7，过去クラーブ和ユーリ的装备由ブラッド和バイク继承，战斗较为轻松。





事件

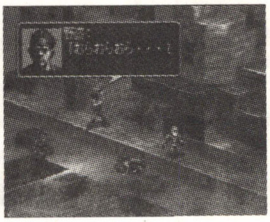
战后，主角等登上列车，见到了ブラトー伯爵和女骑士リラ，他们同属于西ナトラ最强的白龙骑士团。伯爵提出以100000G为报酬，请主角等帮助他们前往カスタ砦。

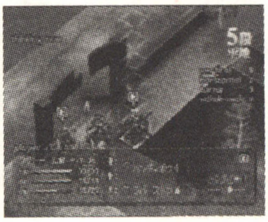
众人一起来到ルクサル村，在此遇到骚乱。原来是强盗来袭击民众，众人于是与盗贼展开战斗。

战斗

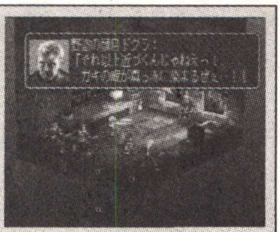
~ルクサル村~

敌人的等级为LV.8，兵种较为齐全，我方战斗时应注意敌人攻击的范围。





事件



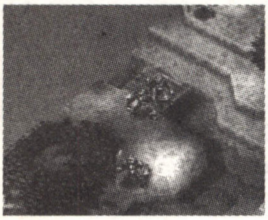
盗贼头目ドグラ以小孩为人质要胁，伯爵不惜跪下相求，バイク趁机从后面窗子冲人，杀死了ドグラ。事后，バイク问起伯爵等为何会成为东ナトラ的俘虏，伯爵坦然相告，原来由于王母剥夺了其指挥权，骑士团盲目的进攻终于导致了失败。

主角在院中练剑，伯爵对其谈起自己的理想，但主角对这些话一时无法相信。

战斗

～バーター平原～

BOSS恸哭的ゴドー为LV.10，其它敌人LV.9，建议大家从左面进攻较好，途中需小心魔法师和弓箭手。此外，ゴドー的必杀技也很强。

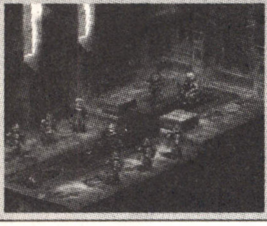


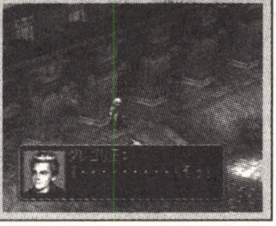


事件

～西ナトラ・城塞都市ガードー・王宫・谒见の间～

王母アガター正在接见二重帝国的使者，她要求二重帝国投入精锐部队将战斗一气结束，但使者以军队在守卫国内为由婉言谢绝。グレゴリ王结束了谒见，他听到走廊中大臣的对话，接着ミネア公主到来，她对王母的权力欲深表不满，并表现坚决支持国王。

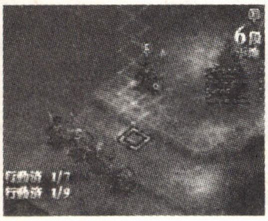


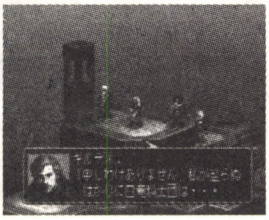


战斗

～カスタ砦～

敌人等级为LV.10。注意此关切不可令守砦部队全灭，该部队由剑士及弓箭手组成，只要有效利用地形就可保证不受生命威胁。其他同伴要逐步前进，因对方的兵种较复杂，所以配置人员时也需仔细考虑。此外，本关的各种地形也可多加利用。

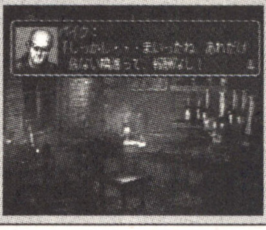




事件

～ルクサル村～

众人进入村中的酒场，在谈论最近发生的事件时，听到附近桌上的男子提到将在谷中伏击ブラトー伯爵，主角等决定前去迎救。





战斗

～クメヌの谷～

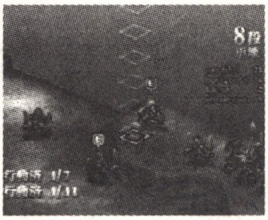
BOSS绚烂のソーブ为LV.12，其他敌人LV.11，本关地形复杂，应先集中力量消灭杂兵，不要过急上前去与ソーブ对阵。伯爵要小心被夹击，当双方会合后可以继续向上攻。此外，ソーブ属于飞兵，不受地形限制，一定要小心。





～ボルタ川～

胜利条件是我方全员到达河的对岸。敌方等级为LV.12，基本威胁不大。我方不要过于着急完成过关条件，队形也不可太过密集。





事件

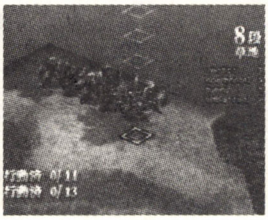
～西ナトラ・城塞都市ガードー・王母アガターの居室～

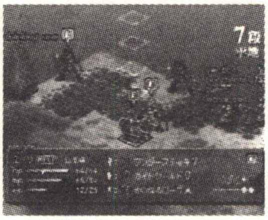
王母アガター对两次讨伐伯爵的失败十分生气，她称伯爵里通外敌，是卖国贼，并命令手下远雷のドゥーム前去阻击。

战斗

～ゴートヶ原～

敌方等级为LV.13，战斗中注意不要令ユーリ过于接近前线，因为他的死将会导致任务失败。

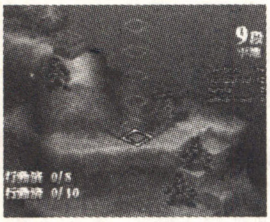


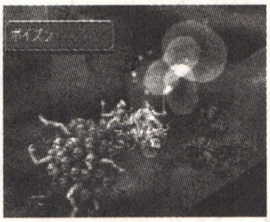


战斗

～バーム山脉～

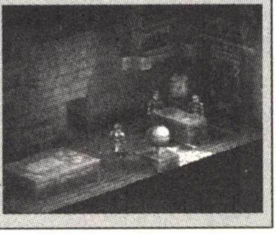
敌人等级为LV. 14。我方行动时务必小心对方的毒魔法，战前最好先装备上回复道具。





事件

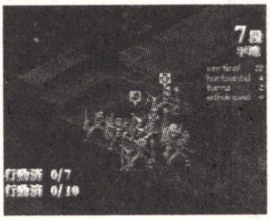
～矿山刑务所～



ユーリ以教皇厅使者的身份见到了モホーサ所长，从他口中得知此处在发掘时打通了怪物的巢穴，现在有部分坑道已不能进入。

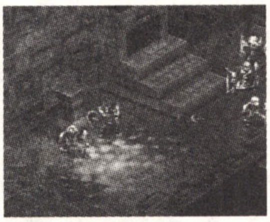
战斗

～坑道～



敌人等级为LV. 15。坑道中地形较为复杂而且光线很暗，玩者应多转换视点了解敌我双方所处的位置。敌人的攻击并不很强，只要小心便可。

～坑道～



敌人等级为LV. 16。由于敌人会从前后夹击，所以我方应集中力量对其中一方进行攻击。务必小心高台上的弓箭手，尽量提前将之消灭。

战斗

～坑道～



敌人等级为LV. 18，虽然只有一个，但其大面积的攻击却很强，行动时切不可过于集中。此BOSS不会行动，我方只要安排好攻击顺序就可过关。

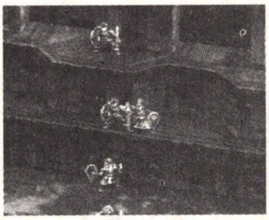
～坑道～



敌人等级为LV. 18，由于我方同伴需要从两次的台阶向上攻，所以途中务必小心敌方魔法师的大范围攻击，我方魔法师可在后方加血。

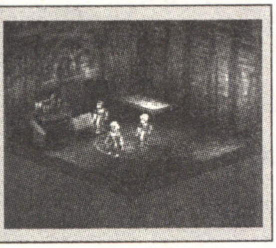
～仪式的部屋～

サムビン等级为LV. 20，モホーサ等级也为LV. 20，这两人十分难以对付，但因只需要消灭サムビン一人便可过关，所以我方可以集中力量向其攻击。





事件



众人终于见到了フランツ陛下，但是饱经折磨的他已经神志不清了。伯爵决定先带其逃出此处，于是众人趁着暴动向刑务所外冲去。

第　二　章

事件

～ホナトラ・王都ユゴー・ラドラック宰相の执务室～

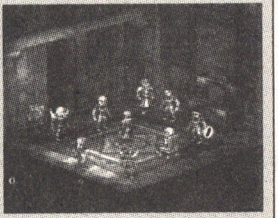
士兵向ラドラック宰相报告矿山因暴动已陷入瘫痪，需要三年时间才能恢复。ラドラック表示在国家动乱之时，矿山的收益是十分重要的，并命令封锁消息。



ラドラック和ヤコブ谈起ニコラ王的现状，原来ニコラ现在每天沉浸在酒色之中，自甘堕落，已经失去了昔日的霸气。

事件

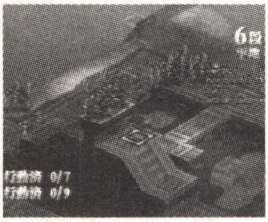
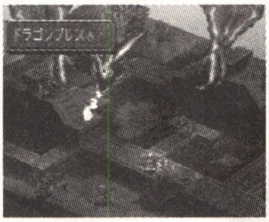
在另一方，主角等为フランツ陛下的现状而十分担忧，伯爵讲起当年王母执政时发现年轻的陛下十分英明，他日将会威胁到自己的统治，于是对其使用的暗黑咒术和秘药，抹杀了王的心。目前フランツ陛下无法和众人沟通，想要他率领军队反抗暴政恐怕是不可能的。无奈之下，伯爵只能教フランツ陛下说话和做事，以应付现在的需要。局面目前虽有好转，但摆在众人面前的困难仍有很多。



战斗

~キリィ湿原~

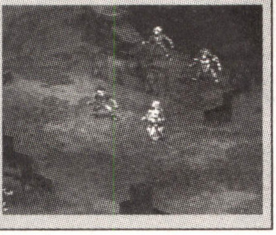
敌人等级为 LV. 20。我方应有效安排战斗力对付左中右三方的敌人。其中左方的魔法师和右方的弓箭手需要特别小心。

事件

~マスタ溪谷~

主角意外地与アデル相遇，但在此时怪物突然出现。修道士マーラー叫出四名魔法师利用转移魔法将アデル带走，主角自己却陷入重围。



战斗

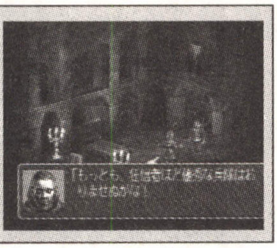
~マスタ溪谷~

敌人等级为 LV. 21。我方同伴可守在台上居高临下、以静制动，而主角则应尽快向台上移动。




事件

修道士マーラー向战术师ゴダール报告了アデル的事。アデル此时在阳台上独自沉思，マーラー来到，俩人谈起クドゥール教派。



战斗

~ダイポサ峡~

敌人等级为 LV. 22。本关在两边有阶梯可登上高处，我方同伴此次可分兵出击。前进中要小心左右两方的魔法师及弓箭手的远程攻击。

事件

~渔村アポス~

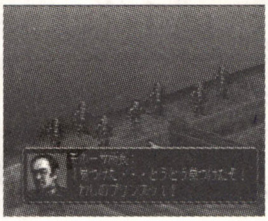
来到渔村后得知出海管制十分严格，伯爵提出去找大贵族ロレンシ・クルース公帮助。ユーリ则告知自己要去寻找圣遗物的下落。



战斗

~アポス港~

BOSS モホーサ等级为 LV. 20，其他敌人为 LV. 23。我方可集中力量从右方突破，前进中注意狭窄地带的兵力分配。




事件

~孤儿院~

アデル来到孤儿院中，眼前的景象令其感到十分悲伤。这时，占术师ゴダール来到劝其与クドゥール派信徒一起成就大业。



战斗

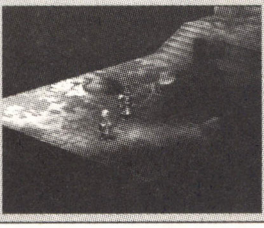
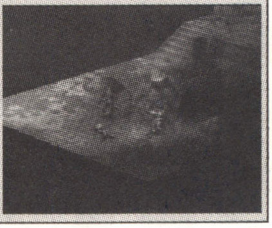
~チャビ沙丘~

BOSS クィーンボディ等级为 LV. 25，其他敌人为 LV. 24。注意 BOSS 不会移动，所以我方同伴可利用这个机会提高等级。

事件

~ザブ岛遗迹~

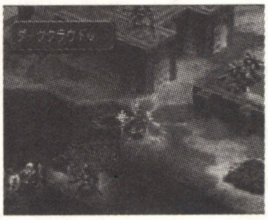
ユーリ和フランツ王来到遗迹，ユーリ念动咒语得到了圣文书。此时フランツ显得十分痛苦，占术师出现，ユーリ与其战斗却不是对手。

战斗

~リウキの关所~

敌人等级为 LV. 25。最高处敌方的两个魔法师非常厉害，我方可分兵两路行进以分散其注意力。

事件

~王都ユゴー~

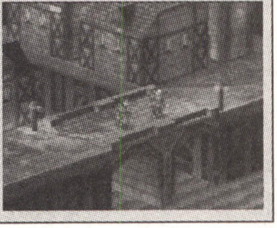
ヤゴブ从モホーサ处得知了フランツ王仍在生的消息，于是立刻向枢机卿报告，这一情报也令枢机卿颇感震惊并感受到极大的威胁。

事件

～オトナ酒场～

主角在这里见到了妹妹レベッカ，而一直与她在一起的竟是当年的好友クライブ。原来村子被毁后他们两人便相依为命，而レベッカ更是爱上了クライブ。

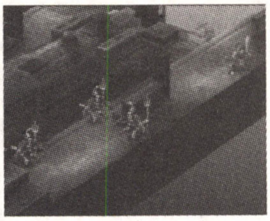
这时酒场中传来吵闹声，有一个家伙不付酒帐并被赶了出来。主角认出此人竟是国王ニコラ，两人来到桥上谈心，发现事隔七年，彼此都改变了不少。

战斗

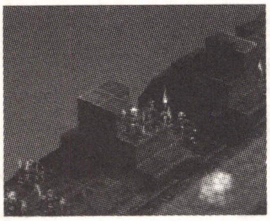
～ユゴー驿～

BOSS ジャミール等级为 LV. 27，其他敌人等级为 LV. 26。此战中在桥上的战斗将会十分激烈，注意因应先将魔法师干掉。

～东部铁路～

BOSS マノン等级为 LV. 28，其他敌人为 LV. 27。有两条桥架在列车中间，部分敌人会从远处的桥逼近(开始为三人)，我方可在自己这边的桥旁狙击来犯者。マノン的必杀技“冥土的死臭”面积大且攻击力高，如不小心肯定会有伤亡。




事件

アデル在努力修练，目前已有小成。在经历了种种变故后，她已决心坚信自己体内流着王族的血，并努力为此而战。

～交易都市ナスカ～

主角等在酒场中收集情报，当离开酒场时与一个男子相遇，大家问起ユーラ的下落。那人于是带着众人来到一间屋子内，谁知大门突然在背后关上，众人这才明白中了圈套。

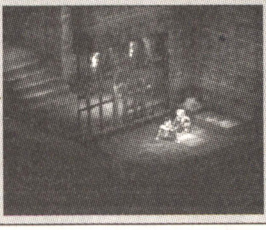
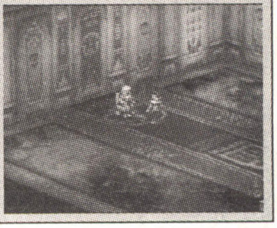
事件

～カブール城～

被毒气迷昏的主角醒来，身边的老人告诉他此处是カブール城的地下牢。刚才欺骗他们的レオーネ来到，他称那位老人为父亲，原来这个老人正是众人寻找的クルース公。

レオーネ回到大厅，召使来报告说亲卫骑士团已来到此处。

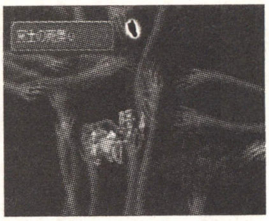
众同伴放出了地下牢中的主角，大家意识到亲卫骑士团将给フランツ陛下带来危险。

战斗

～交易都市ナスカ～

BOSS ジャミール等级为 LV. 29，マノン为 LV. 29，其他敌人为 LV. 28。此次的两个 BOSS 都很强，尤其是マノン，我方应尽量消灭小喽罗，最后再集中力量消灭 BOSS。

事件

～カブール城～

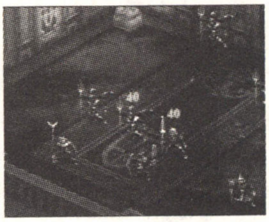
ヤコブ来到，他要杀死レオーネ的瞬间，身边的召使突然出手将他击开，原来那人是白龙骑士团副团长アグレス所扮。主角等也及时赶到，ヤコブ要害フランツ陛下，レオーネ拼命挡住。



战斗

～ガブール城～

BOSS ヤコブ等级为 LV. 32，其他敌人为LV. 29。由于此战中敌人只能从两边的路口下来，所以我方同伴可在路口附近进行狙击。BOSS ヤコブ很强，向其围攻时要注意己方的 HP。

时代在无声地前进……
虽然缓慢,但却是千真万确的……
无慈悲的命运女神在前进,她吞噬了路上的一切,所有事物都逐渐崩溃。
代代相传的传统已没有了值得夸耀的荣光,尊贵的、丑恶的,这些旧有的价值观已完全改变,时代在发展……

第三章

ナトラ王国的内乱进入了第8年,圣历997年,东西二大势力的加入使战线呈胶着状态,第3股新兴势力也在此时出现,并在两个阵营间成长起来,它拥有了可与两方相匹敌的力量。

在历史的表舞台上,以フランツ王为盟主,クルース公与ブラード伯为辅佐的有东西两方努力加人的有实力者扬起大旗,成为新势力,根据地为ナスカ。

在长期战乱后已疲惫不堪的人们对东西两方已经彻底失望了,但从悲剧的境遇中奇迹般生还的フランツ王的出现,使他们对新势力产生了新的希望。

战斗

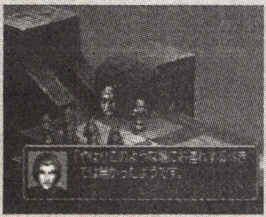
~ソパルト谷~

敌人等级为LV.30。此战中需要注意的是敌方的魔法师会使用麻痹魔法,事先应先准备解救的道具。

事件

~ダボル岳~

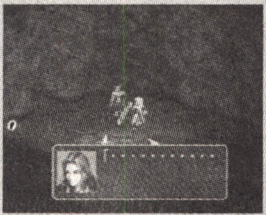
クドゥール派信徒正在屠杀强盗,为首者正是修道士マーラー。アデル出现,她对面前的惨状心有不忍。这时一个强盗突然窜出抓住アデル作为人质,主角等恰在此时赶到。




主角潜到强盗背后,救下了アデル。但那个强盗自爆,主角和アデル一起落下了悬崖。两人醒来后,アデル为了当年杀死祖父コシモ的事仍不能原谅主角。此时会出现选项:

1. アデルに罪をつぐなう
2. 言い译して命ごいする

应该选择第1项,其后主角向アデル解释了当年的经过,并表示如果能让她不再痛苦,可以放弃自己的生命。アデル没有杀死主角,但表示如果下次相会将会毫不留情。



~中央ナトラ总司令本部~

一个月以后。

中央ナトラ总司令本部中召开会议,大臣们通过对近期形势的研究,最终决定将攻打西ナトラ的大本营——城塞都市ガードー。

战斗

~パウワ海东~

敌人等级为LV.31。由于行动范围受到限制,所以我方同伴应注意必杀技及普通攻击的配合。

事件

~东ナトラ・王宫・ニコラ王の居室~
~西ナトラ・城塞都市ガードー・王母の居室~

双方的高层领导人都在对第三势力的兴起感到不安,他们在商讨着有效的对策。




战斗

~パウワ海西~

BOSS マーラー等级为LV.33,其他敌人为LV.32。此战中只需小心マーラー的必杀技"热风火炎弹",其他喽罗都容易对付。




~ドミーゴ村~

敌人等级为LV.33。我方只需稳步推进即可,远处独立战斗的ハメット要小心一些。




事件

ゴダール向マーラ一问起实验的事，マーラ一告知目前实验正在西ナトラ的村子中实行，被实验者变得连亲兄弟都无法识别而加以屠杀。



战斗

～ヌガッソの森～

敌人等级为 LV. 34。本关地形崎岖，可派小部队应付左边的敌人，集中力量向右方推进。

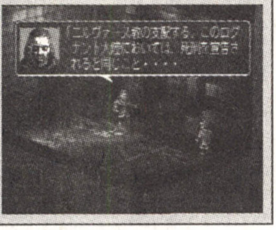




事件

～东ナトラ・ラドラック宰相の执务室～

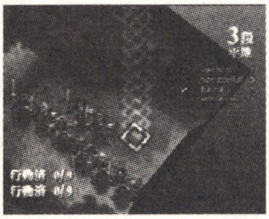
占术师ゴダール来见枢机卿，说有密计献上。他建议废掉ニコラ王，而拥立アデル公主。他的这个建议遭到了枢机卿的拒绝。



战斗

～コラバ沼～

BOSS 修道士マーラ一等级为 LV. 36，其他敌人为 LV. 35。注意 BOSS 的特技可以打到对岸的同伴，在行动时一定要小心安排。



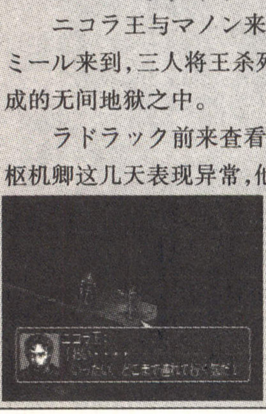


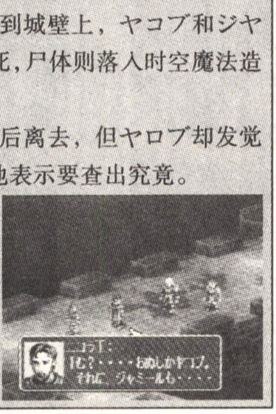
事件

～东ナトラ・王宫・城壁～

ニコラ王与マノン来到城壁上，ヤコブ和ジャミール来到，三人将王杀死，尸体则落入时空魔法造成的无间地狱之中。

ラドラック前来查看后离去，但ヤロブ却发觉枢机卿这几天表现异常，他表示要查出究竟。





战斗

～エラワガの瀑布～

敌人等级为 LV. 36。我方同伴可分为两路前进，在右边上坡处可能会较为困难，注意加血。





事件

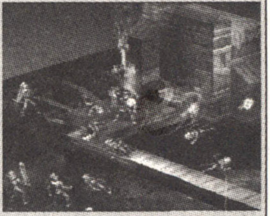
アデル来见父亲，发现他已与过去不同。她向ゴダール问起クドゥール派教徒袭击教会和商馆的事，但ゴダール却以这只是少数人的行为为由请公主不必为此多费心思。



～国境战线・中央ナトラ军本营～

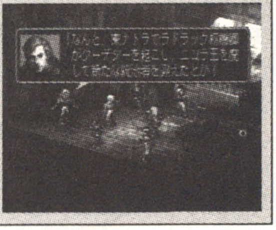
クルース公等正在讨论这几日战斗的进展，传令兵来到告知，我方营中突然出现了敌兵，他已冲向フランツ陛下的寝所，无人能够抵挡。クルース公等立刻前去查看，到达时发现卫兵正在和来人对峙。来人原来竟是モホーサ，他劫持了フランツ王。





～港町キスカナ～

キルティ来到告诉众人，东ナトラ发生了政变，ラドラック枢机卿废掉了ニコラ王，拥立了新的统治者，而那人正是アデル公主。

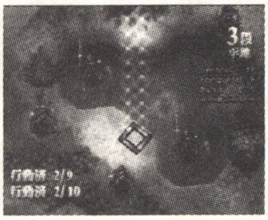


战斗

～ランダル平野～

BOSS 恸哭のゴドー等级为 LV. 38，其他敌人为 LV. 37。注意应将魔法师先行干掉，此外因地形限制，我方同伴只可迂回前进，小心 BOSS 的“暗の罪迹”。

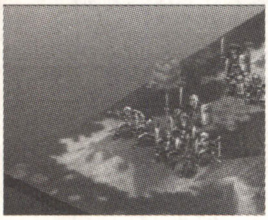
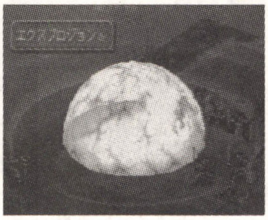




战斗

～コラバ沼～

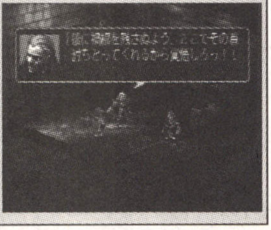
BOSS 绚烂のソーブ等级为 LV. 39，其他敌人为 LV. 38。狭窄地带将成为战场，注意兵种的配备。魔法师的核爆魔法威力极大，要小心。

事件

～东ナトラ・ラドラック宰相の执务室～

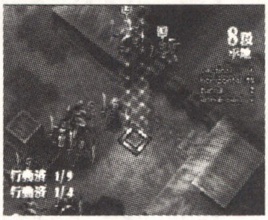
占术师和枢机卿的对话被ヤコブ听到，ヤコブ要除去占术师。但他手下的ジャミール和マノン两人都已被收买，他们逼ヤコブ放下武器。虽然ヤコブ表示要以自己的意志消灭邪教信徒，但占术师却声称只有两日就可洗清其灵魂。

战斗

～トミーゴの废村～

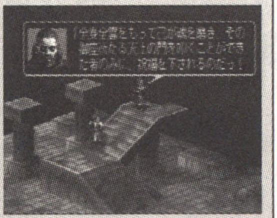
ソーブ等级为 LV. 40，ドゥーム为 LV. 42，ゴドー为 LV. 40，这三人的必杀技都十分强悍。此外，远处的敌方魔法师会使用“战线复归”，共能使用两次，玩者要为此作出相应的安排。




事件

～西ナトラ边境・ザギン遗迹～

ユーリ再次和占术师相遇，占术师为其讲述了过去古代人创造了高度的魔导文明，但一切都因为一个疯狂的宗教家而结束，他的名字就是ニルヴァース，他的话使ユーリ的信念动摇了。



～中央ナトラ・谒间の间～

众人回到大本营却意外地见到了枢机卿，更得知フランツ王将与アデル举行婚礼。

最终章

中央ナトラ君主フランツ王，他与因为政变暴发而坐上空席的东ナトラ盟主宝座的アデル公主结为夫妻，他们的婚姻代表着两大势力的统一，但其真正的意味又是什么呢？中央与东ナトラ成为一体，由此而诞生了新的势力，名为“统一ナトラ”。统一ナトラ通过合并而得到了压倒性的兵力，并且形成了对西ナトラ的包围网。

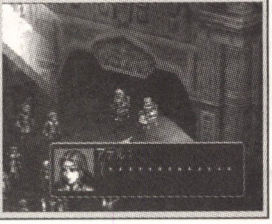
圣历 997 年，红晓之月，经过长期的内乱，ナトラ终于迎来了最终的局面。

事件

～王都ユゴー～

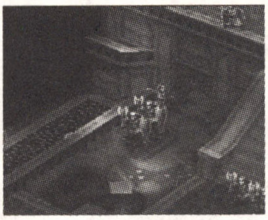
キルディ带来消息，原来上层已经决定一周后实行对西ナトラ的大规模作战，但众人对日后的前途并未感到放心。

此时，主角正一人在院中思考，アデル来到。主角问起她和クドゥール派的关系，并劝她不要为其所利用，アデル否认。她跑开后，マーラー率领手下出现，他声称要主角与同伴到地狱相会。此时，同伴们及时赶到，战斗开始。

战斗

BOSS マーラー等级为 LV. 41，其他等为 LV. 40。主角一人和敌方主力太近，所以一定要小心。同伴应迅速与其会合，行动时小心高处的弓箭手。此外，マーラー的“三段斩”也很可怕。



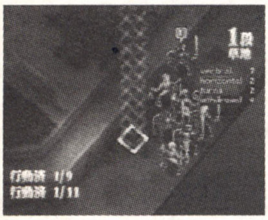

事件

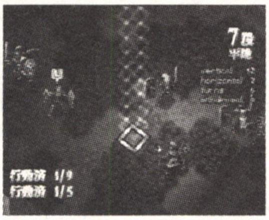
战后クライブ和レベッカ来到，众人在一位蒙面男子的带领下前往アシト。在此，男子告诉主角等要推翻特权阶级支配体制，建立自由平等的新政权。当他露出真面目的时候，众人大吃一惊，原来他竟是未死的ニコラ王。

战斗

～バソの森～

本关 BOSS 的必杀技十分强力，我方同伴切忌过于集中，小喽罗应提前干掉。





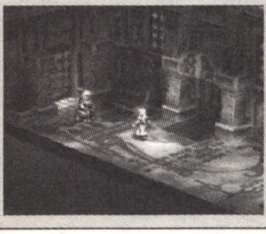
事件

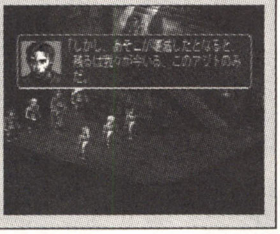
～统一ナトラ王宫～

アデル在为フランツ的样子而感到悲哀，这时一个小孩在房间中出现，他说是听到了アデル的哭声而来到此处。谁知当使女进入后，那个小孩却突然不见了踪影。

～バルチザンのアジト～

ニコラ告知众人自己得到情报，这附近有 150 年前クドゥール派信徒秘密修建的修道院，他请主角等协力前去攻打。

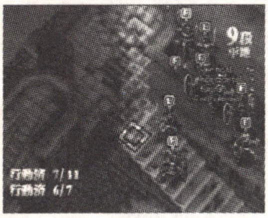


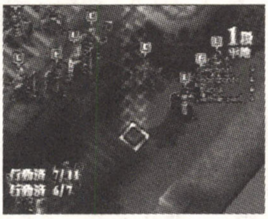


战斗

～ルガスタ遗迹～

敌人等级为 LV. 42。クライブ和ニコラ王并不是正式的同伴，所以不必为其加经验值。





事件

～西ナトラ・城塞都市ガードー・王宫・谒见の间～



国王及大臣都在讨论目前的形式，这时王母来到，她号称已经见过了保证自己胜利的使者，并且将书信递给グレゴリ王。

另一方，主角在与クラーブ谈话，此时出现选项：1. わかった……レベッカは俺か守る

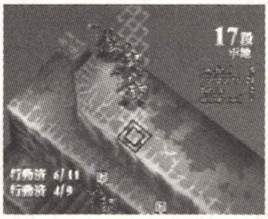
2. わ前か守ってやるべきだ

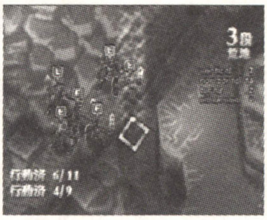
在此应选择第 1 项。

战斗

～岩窟修道院～

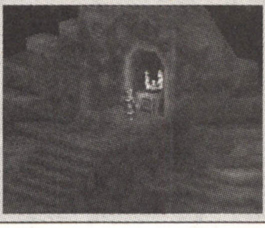
敌人等级为 LV. 43。此战中，我方同伴只需合力前进，相信可以很从容地过关。





事件

岩窟内，占术师ゴダール找来枢机卿，原来他发出了是枢机卿违反命令救了濒死的ニコラ。枢机卿反驳自己是圣职者，而占术师的行为是对神的亵渎。占术师使用魔法烧死了枢机卿。

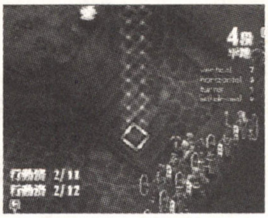




战斗

～岩窟修道院～

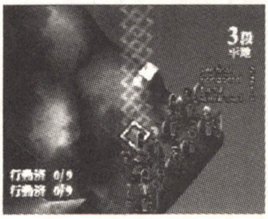
BOSS ゴダール等级为 LV. 48，其他敌人则为 LV. 44。战斗中小心ゴダール的魔法，我方应每回合注意成员的 HP 剩余量。





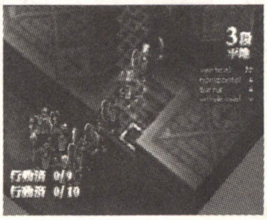
～フッホ山～

BOSS ゴドー等级为 LV. 46，ソーブ为 LV. 46，其他敌人则为 LV. 45。战斗中应小心前进，此时我方的大范围攻击魔法可派上用场。





～城塞都市ガードー～

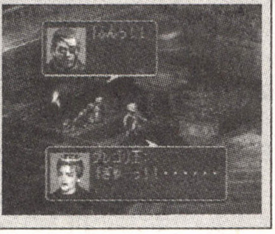


敌人等级为 LV. 46。本关地形非常复杂，我方同伴需登上城墙绕路行进。注意魔法师的魔法可以攻击到墙对面的同伴，此外要时常加血。

事件

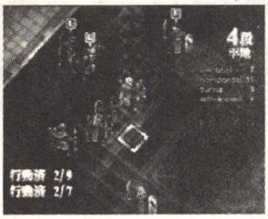
~西ナトラ・城塞都市ガードー・王母アガダーの居室~

ミネア王女为王母送来了茶水，但王母却没有想到茶中竟然有毒。グレゴリ王冲入一刀刺入了王母的胸膛，王母临死前反击，ミネア为保护国王而丧命。グレゴリ王惊慌中逃走，但王母的忠实部下远雷のドゥーム却追上去将其杀死。

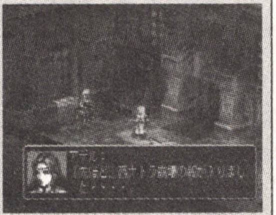
战斗

BOSS 远雷のドゥーム等级为 LV. 50，其他敌人为 LV. 47。此战中需小心 BOSS 的“绝对零度”及“破灭の雷光”。




事件

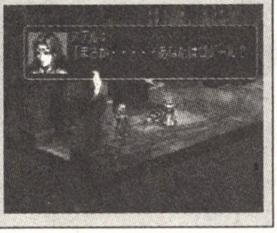
~ナトラ王宮~



アデル告诉依然痴呆的フランツ目前已得到了西ナトラ崩溃的报告，统一已然有望，她会寻找医师为其治病。这时，以前曾出现的小孩再次来到，他的样子十分痛苦，并似乎即将消失。他好像要告诉アデル什么，可惜还未能说出就失去了踪影。

接着，フランツ突然站了起来，他告诉アデル那个孩子存在于フランツ体内，是フランツ王残存的思念，但现在那思念已完全消失了。

原来，这是占术师使用的肉体转移魔法，他已经完全占有了フランツ的身体。マーラー进入，见此情景大惊。ゴダール让其杀死アデル，但マーラー却拔剑向其冲去，结果反而被其打倒。

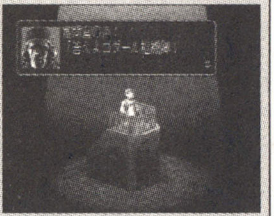
事件

150 年前。

一位老人在肯求司祭去为自己的孙子治病，但司祭却以今天是一年一度的圣安日，圣职者禁止外出为由加以拒绝。这时，ゴダール来到，他为了救老人孙子的性命，而决定亲自前往。

他的行为触犯了戒律，因此受到审判。本来他有望成为下一任的教皇，但最后却被以异端的名义遭到永久的流放。

直到此时，他仍认为自己没有错。但后来他才意识到自己的想法过于善良，他曾帮过的孩子和老人也被当作异端而被盲目的人们杀死。从那天起，他放弃了信仰……

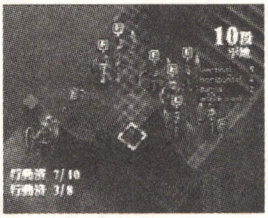
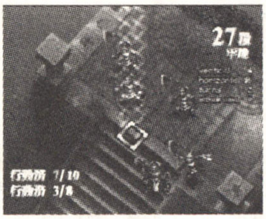
~バルチザンのアジト~

主角等正在商议，大家都为ゴダール的复活而十分担心，难道世界真要沉入血海吗?

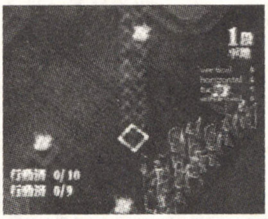
战斗

~ナトラ王宮~

敌人等级为 LV. 48。我方同伴此时应该已经有了足够的等级，面对这些杂兵取胜是比较轻松的。

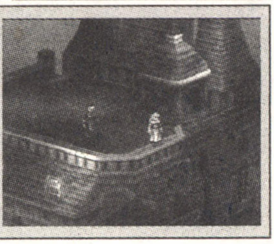



敌人等级为 LV. 49。我方同伴可从两翼包抄，行动时可派 HP 较高的角色吸引敌方注意力，然后再集中对其进行攻击。




事件

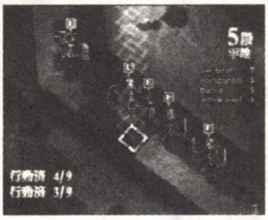
主角在最上层见到了アデル，她终于意识到自己的理想被人利用了，甚至萌生了自杀的念头。主角上前去出言加以劝解。



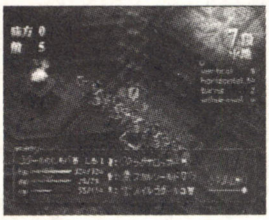
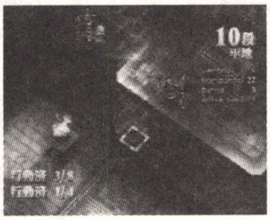
战斗

~ニグラン大圣堂~

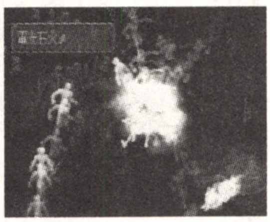
本关敌人的等级为 LV. 50。因地形段落差较大，要小心敌人居高临下攻击。此外，右方的狭窄地带会有少量敌人从此前来攻击，只要派 1～2 名同伴就可对付他们。



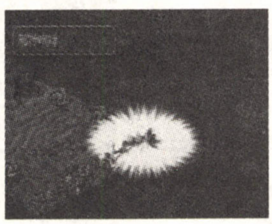

モホーサ等级为 LV. 52，其他敌人为 LV. 51。本关敌人并没有太大的威胁，只要细心安排就可取胜。

ゴダール等级为 LV. 58，其 HP 高达 999，大范围的魔法攻击将会给我方同伴造成极大伤害，建议玩者进攻时安排好顺序，会加血的魔法师切不可过于接近前线。

这是本作的最后一战，BOSS 等级为 LV. 57，四个部分 HP 均为 600。但这四个部分都无法移动，所以只要集中力量很快便可将其消灭。

事件

被打败的ゴダール仍不甘心，他想要与众人同归于尽。大圣堂即将倒塌，主角用自己的剑挡住了ゴダール的魔法，让同伴先行撤退。在轰鸣声中，一切都崩溃了，众人在烟尘中见到了生还的主角。



与ゴダール的战斗结束了，但一切并未就此完结。

在ナトラ王国，由于东西各个势力所造成的原因，争夺霸权的战争仍在继续。二重帝国和共和国对教皇厅灭亡后的ニルヴァディア发动了侵略，其直接对决的日子已经不远了。

在二重帝国内，先前爆发的アルケイオ独立运动变得更加活跃。

在ヴェルナンツエ共和国，人们对于长期实行独裁的资本家ビツエル家族越发反感，最后甚至发生了暗杀元首的事件。以此为开端，斗争不断扩大，其内战即将全面爆发。

经过了一场又一场的战斗，首先在ログナント大陆实现安定的已存权力，开始私下确立其权威和统治。

被长期压迫的大小民族在意识形态方面寻求变革，并逐渐形成了势不可挡的反抗战斗，这股烈火将ログナント大陆整个包围起来。

这个时代变得更加黑暗，黎明依旧离人们很远，甚至连一丝微光也没有看到……

但是，已预见到这个时代到来的ブラト一伯爵在此时这样说道：

"青虫不经过蛹的阶段是无法变成蝴蝶的，人也要在混乱和悲剧中磨练自我。经过了种种困难，相信人们就可掌握迈向新生活的前进道路……

战乱和斗争是历史的必然吗？我也不知道！

但是有一点可以肯定，在神与恶魔的时代将迎来结尾的今天，人们用自己的脚迈向'天上之门'的旅程才刚刚开始……"





横浜竞速传说

机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:6月10日

故事攻略

MAIN STORY 基本流程

CHAPTER I Prologuenight Crimson Moon



天色漆黑的夜空中,红色的月亮正浮着。“传说中复苏之夜…”旁边的山田自言自语般说道。是的,是谁漂浮站立着。不是山田,也不是难马和铃木,在观众度上也……。但我自己却奇妙地发冷。“等不了了……”集中于北横浜埠头的同伴在期待什么,如同着迷于什么呢?我一点也不懂。为了填补多余时间,哪怕只有一点,而来到这儿的人也许只有我一个吧。

今夜是南横浜两部分的车队,我们北横浜 racing 和 KNIGHT－RACERS 本牧的交流战。同时也是我们的领导,我尊敬的藤泽前和对方领导过本间,争夺“横浜最速”宝座的战斗。10年前的“横浜最速传说”的再现……但同伙的的热情也有些过分了。

尽管如此,今天也是我正式参与战斗的日子。右侧和左侧的弯道要分清,藤泽前辈的手脚动作也要注意……但是影响此时我心境的仍旧是前辈“不要在意,翔。只要开车就行。按着感觉看”——这个人知道真正的痛苦和恐怖,正因为知道才和善,总是挽救我和成员们,所以我们一定会得到期望的荣誉。

发动机的起动声音变大了,周围热烈的气氛增加了,决战的时刻马上就要来到。我的目标是 KNIGHT－RACERS 的 GRA－si。石川圭介从刚才开始就一直叫喊着。“跟我来!”山田激动地鼓励着我。我深深坐在藤泽前辈让出的爱车 86－Lev 的座位上,慢慢开到开始线附近。放在1档上,准备起动。月亮稍稍倾斜了。

CHAPTER II 1stNight Midnight PlusOne



到这儿来就会明白了。那种令人感到无限兴奋的理由……。北横浜码头,我们来到的地方,被有些奇特的静寂包围着,车与人都……消失了……昨日的喧哗是梦吗?不过我的确还记着,在头脑中徘徊不能离去……,

突然,令人不快的声音打破了黑暗的静寂,是我的手机的收信音。从听筒里的声音中可以听出那是山田。仍旧健康的家伙。正想着却听到有些特殊的情况。”我正在外国人墓地……”声音清楚地振动着。然而我却不明白山田究竟在说些什么,而且电话突然断了。那家伙身上有什么?心中骚动的我马上离开了码头。

事态向着想不到的方向发展了。在乔尼兹听到的传言,在横浜运动场泽木的惊讶,还有放在大观光车中铃木的 Microgt……是的,铃木被石川带走了。我头脑中一瞬间出现了石川的脸。此时越过电话传来了石川的声音。……难道他也在找石川吗?事情变复杂了……恢复混乱的心情,驾驶着爱车。目的地当然是外国人墓地,我在不知不觉中狠踩着加速踏板……

■BAY LAGOON WHARF 贝拉根码头
横浜之夜驾驶的传说开幕 ▼

■BAY LAGOON WHARF 贝拉根码头
继续最速之男藤泽的崇高比赛 ▼

■BAY LAGOON WHARF 贝拉根码头
黄昏时码头响起手机铃声 ▼

■JOHNNY'S MOTOMACHI 乔尼兹原町
可爱的店员说出泽木的去向 ▼

■YOHOHAMR STADIUM 横浜体育馆
作为战斗代价被诱拐的铃木 ▼

■COSMIC BIGWHEEL 大观览车
立在观光车下的 Micro－GT ▼

■GAIHOHRFIN GRRVEYARD 外国人基地
在死者灵魂之所受攻击的山田 ▼

■街道地图上
追踪暴走的石川的 GRA－Si ▼

■BAY LAGOON WHARF 贝拉根码头
前哨战前的战斗 ▼

■MARINE TOWER 马林塔
与山田关于车手自尊的赌博 ▼

■HIHAWAMARU 2ND 第2冰川丸
与谜之命运女性的相会 ▼

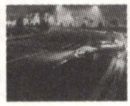
■YOHOHAMA STADIUM 横浜运动场
藤泽的 RS2000 勇姿 ▼

■JOHNNY'S MOTOMACHI 乔尼斯原町
免费的笑脸和混浊的咖啡 ▼

■GAIHOHUJIN GRAVEYARD 外国人墓地
遗留下谜的石川兄弟的对话 ▼

■BAY LAGOON WHARF 贝拉根码头
把手伸向泽木的镇魂歌 ▼

CHAPTER III 2ndNight Revenge Race


石川暴走产生的遗恨，要由藤泽前辈和过本的战斗做了断。已经决定了车手的路线，我只是想看到两人间的战斗。然而 NR 本牧的 No. 2 泽木，指名的前哨战的对手竟是我，我并不是 BLR 的 No. 2。难道……泽木有什么企图?不过，也不能让藤泽前辈看到我轻易失败的样子——总之就是努力驾驶，经验不足的我能做的只有这些了。

山下公园内与山田的战斗开始，众多车手正在互相较量着。接着来到本牧码头，向 NR 的两名车手迁本和泽木挑战。虽然我尽力了也赶不上前面的两辆车，他们渐渐远去了，仿佛无视我的存在……看到现在的我还不够强……他们也一定是这么想的。提高自己才是我要做的。

马上要到决胜负的时候了，我让战斗中发热的身体冷却下来，走向第 2 冰川丸停泊的港口。那里是能让人独自静静呆着的地点。但今夜的港口却不是一个人，眼前出现的是川摩葵——藤泽前辈的她……与我在此相见也是命运。听着她尚有童音般的话语，我头脑中的某些记忆从她的脸上模模糊糊地显现出来……

CHAPTER IV 3rdNight Pieces of Dreams





泽木住院了，不过生命好象没有危险。幸运的是这条街上有个很大的国际医院，可以放心了……

我们也许在做梦吧，不过我心中生出的葛藤告诉我这不是梦而是现实。更快……不过也不想丧命。我心中思索着泽木的事故，直接发现我这种想法的，只有藤泽前辈，他今天也许开车去哪儿吧。

我为了寻找藤泽前辈而在街头彷徨，造成泽木事故的场地上的障碍物、迁走泽木的车停靠的地方、还有医院……在发生事故的拐弯处除了看见 RS 冲过去之外，却看不到前辈，只有到处散乱的泽木所开车的碎片，和即将报废的 SIL－14Q。在国际医院，面对着谢绝与人会面的泽木的双亲和悲伤的迁本，我越发迷惑了。之后与迁本同样，为了见到观注泽木的三原去趟乔尼兹。表情暗淡的三原……没有勇气般，托我问候泽木。退院后约会就 OK 了……朋友的关心，或许这就是给泽木最好的药。

不知道藤泽的去向，问他的恋人葵，回答却是也许前辈在平时在的地方吧。平时在的场所?去街上找找看吧，可以看到前辈喜欢的港口的位置……

CHAPTER V 4thNight StarFall Night





要听到藤泽前辈是强大的……这么希望的不仅仅是我，泽木的事故给了我们车手很大的影响。那个可怕的夜过后许多天的今天，却正是久未集合的队伍再次集合的日子，但更需要的是先治愈伤口……

正如预想一般，大家的表情阴沉。也许是察觉到了，藤泽前辈提出了个与泽木完全不同的话题。横浜 GP－世界首届公路长途汽车大赛。在这个关系到整个横浜的大活动中，ベイテグーンレージング可参加两人，但是藤泽前辈免除预赛获得了出场权。从前辈的实际成绩看，这是当然的，也就是说我们之中可参加 GP 预选的人只有一个……。大家显得都很紧张。赛车的世界是无情的，一旦失败的人就再也站不起来。但是不做出努力，就没有奇迹……对藤泽前辈的话，谁也没有异议。

我明白这是藤泽前辈在鼓励我们。横浜 GP……这就像是个宏伟的梦，我们是相信它的孩子。奇迹不会简单发生的，不过也要赌一赌……把握住机会……代表决定战在明天，地点是 GP 的主场地北横浜。

■BAY LAGOON WHARF 贝拉根码头
感情深重的藤泽 ▼

■SAWRHI'S CORNER 泽木角
更快…加速的角落 ▼

■YAMRSHITA PARH 山下公园
山田感到速度的恐怖 ▼

■GAIHOHUJIN GRRVEYARD 外国人墓地
涌起的疑惑、石川兄弟的阴谋 ▼

■INTERNRTIONAL HOSPITAL 横浜国际医院
仍在沉睡的泽木 ▼

■F'S MRNSION 藤泽的公寓
藤泽一人常在的地方 ▼

■JOHNNY'S MOTOMACHI 乔尼兹原町
三原对泽木爱的传言 ▼

■HONMOHU WHARF 木牧码头
石川兄弟的挑战 ▼

■HARVORVIEW PARH 港口可见的丘公园
与藤泽的会面 ▼

■BAY LAGOON WHARF 贝拉根码头
横浜 GB 的出场权 ▼

■BAY LAGOON TOWER 贝拉根塔
原因不明的事故 ▼

■GS MILAGE GS 幻影
难马追寻的亡兄的背影 ▼

■HONMOHU WHARF 本牧码头
泽木和石川过去的执着 ▼

■GAIHOHUJIN GRAVEYARD 外国人墓地
北横浜传说的赛车强者 ▼

■CHINA TOWN 中华街
出现的赛车女王 ▼

■JOHNNY'S MOTOMACHI 乔尼斯原町
横浜 GB 的传说 ▼

■故事地图上 南横浜 K1 衡羽高速
去高岛码头 ▼

■SAHURAGI ZEROYON 樱木 ZEROYON
樱木町 GT 首领川崎 ▼

■WON－TEC BUILDING WON－TEC 大楼
操纵横浜 GP 的巨大企业 ▼

■NANPA CHICRNE 诡辨
山田见到的地狱 ▼

■QUEEN'S AOUESF 女王 AQUES
与铃木共渡的时光 ▼

■TAHASHIMA WHARF 高岛临海栈桥
高岛与女王 ▼

5thNight CHAPTER VI OddsAgainst





难马去哪儿了……为什么见不到呢？今夜是横浜 GP 代表决定战。山田在准备应付减速障碍物，铃木练习弯道方法……大家在用自己的方式努力去抓住机会。不过难马……从山田处听到他不雪常的行动。在本牧码头与石川圭介交谈着什么。这两个人的关系本来并不好，而且还无视我的存在地离开了测试赛场。难马并不是梦想着夺得横浜 GP 的人，也不会与我们相比的……而且最终退出今夜的决定战的决心很坚定，因此我也没有劝他。难马不是那种因此就会高兴的人，他只想离开。

不过，石川在行动中的可疑点却太多了，当然其中之一是与难马事件的关系。而且他现在与樱木町 GT 的川崎也可能有联系。SHOW TIME……我脑中想着他说的话，越考虑这些话的意思，就越陷入无底的沼泽，什么也看不见……

时间马上就到，目标是高岛临海栈木桥，我们的舞台。终点线上有着梦想，用双手去抓住真正的 REWARDS!

6thNight CHAPTER VII Night Before D





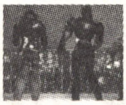
决定横浜 GP 代表后过了 3 天，与我一同参加比赛的难马，从那天起就失踪了。不过我们并没有勉强寻找他，得知他的要求后就更应成全他了……

天亮时预选就要开始了，我向会场北横浜驶去。G クミラージユ停着，但难马不在那里。然而我清楚地明白一切。对店长的一席话，我也并非不关心。代表决定战的前一天，骑着ナイトオレンジ的 GRA－Hyena 的男子拜访了难马，之后难马高兴地说达到与 SEVEN 联手的目的了……但是ナイトオレンジ的 GRA……是石川吗!？

我被卷入疑惑和惊愕的旋涡。当恢复心情后向北横浜弯道驶去，并停了下来。……我整理着记忆，那是难马的 SEVEN，样子改变了许多，不过驾驶的人却不是难马。驾驶员是别的人吗？……答案弄清还需要一定时间。

7thNight CHAPTER VIII Deep Rain





人的生命竟如此短暂。难马死了，仿佛追随其后，泽木也死了……难马没踩刹车的飞入海中……大家都不愿意说是自杀……开玩笑吧，难马是不可能自杀的……

悲剧的夜晚终于变为白天。集中于 GS ピラージユ的 BLR 的成员……大家都很沉闷，不能振作起来。旁边放着今早的报纸——独占一面的是横浜 GP 的预选结果。虽然是昨天的事，但总觉得是很久以前的事了。铃木努力缓和着现场的气氛，但是我注意到报纸一角上的报道“车手事故连出”、“10 年前横浜最速传说的复活!？”……难马的事故与 10 年前的事件有什么关系吗？当场的空气更沉重了，如同铅一般……

沉默突然被打破，是发动机的声音。我们的面前出现了箱根来的使者——“3 京黑恶魔”加东源儿。他向藤泽前辈递上了挑战书，但前辈没有开车的心情，拒绝了一决胜负的邀请。……为什么!？拒绝战斗不像前辈的风格，是因难马的死而没有心情吗？……但我不能逃避，加东的对手由我来当。大雨中我驶向第 3 京浜。

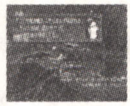
很快就有了胜负的结果，虚张声势的加东……但他留下的话却动摇了我。“给藤泽前辈的传言”……他确实是这么说的。“在箱根虎口正等着……不要像只斗败的狗一样逃跑……”打败过藤泽前辈的人，比前辈更快的男人——箱根的虎口。我不相信他想对前辈说谎……

- ■NONAME PARH　无名的公园
  - 公园中的山田少年时代 ▼
- ■BAY LAGOON WHARF　贝拉根码头
  - 难马对速度的倾向 ▼
- ■BAY LAGOON WHARF　贝拉根码头
  - 难马与石川的密会 ▼
- ■LANDMARH TOWER　标志塔
  - 南横浜双璧的共演 ▼
- ■WON－TEC BUILDING　WON－TEC 大楼
  - 再次出现的传说 ▼
- ■NANPA CHICANE　诡计
  - 真正的 NANPA 师的决定战 ▼
- ■NONAME PARH　无名公园
  - 山田讲出难马的苦心 ▼
- ■故事地图上　北横浜・樱木 ZEROYON
  - 石川的不可理解的行动 ▼
- ■SAHURAGI ZEROYON　樱木 ZEROYON
  - 女王立河出现 ▼
- ■故事地图上　北横浜
  - 超过连续失误的石川 ▼
- ■TAHASHIMA WHARF　高岛临海栈桥
  - 奇异发生的错觉 ▼
- ■BAY LAGOON WHARF　贝拉根码头
  - 去向不明的难马 ▼
- ■GS MILAGE　GS 幻影
  - 难马提升性能 ▼
- ■JOHNNY'S MOTOMACHI　乔尼斯原町
  - 泽木的车辆与石川的加工 ▼
- ■QUEEN'S AOUES　女王的 AQUES
  - 发现铃木无人的 Micro－GT ▼
- ■LANDMARH TOWER　标志塔
  - 深夜出现的怪兽车 ▼
- ■WON－TEC BUILDING　WON－TEC 大楼
  - WON－TEC 社长的行动 ▼
- ■NANPA CHICANE　诡计
  - 铃木的车的判定 ▼
- ■COSMIC BIG WHEEL　大观览车
  - 与铃木在一起 ▼
- ■BAY LAGOON WHARF　贝拉根码头
  - 与难马的战斗 ▼
- ■横浜 GP・预选
  - 难马之死 ▼
- ■GS MILAGE　GS 幻影
  - 10 年前横浜最速传说与难马之死的关系 ▼

8thNight CHAPTER IX

The Underfeated





箱根……魔物栖息的山道。我们仿佛被什么牵着，来到了这里。箱根的霸主·虎口美春，被不败神话包围着的藤泽唯一避开战斗的男子。我希望不是这样的，藤泽前辈避开箱根的理由是别的吧。但藤泽曾败于虎口，所以前辈不来箱根的原因也可能在于此。被山包围的道路让人感到有些奇特的震撼，一种被彻底吞食的恐怖……

箱根的收费站，我们慢慢来到这里，藤泽前辈直接去找虎口。我先观察一下箱根的山路。从收费站到黎明山头，然后是天国之丘……虽然不用侦察敌情，但这里是虎口领导的ドリフトグンサーズ的根据地“HOLY PLACE”、……他们的圣地?……一群小流氓。藤泽前辈，不要败给这些家伙的头领，只有前辈不会输给同一对手两次。我如此祈求，但是心底有只小虫在蠢蠢欲动。此前从未表现出的动摇的黑色感情。“不要输，绝对!”在我面前……我开始行驶后就在心中活动着的这只小虫，对藤泽前辈……

8thNight CHAPTER X

Whisper Erom The Dark





小虫在我心中一点点地蠕动，投下一片黑色的影子。是箱根栖息的魔物造成的吗，还是——作为藤泽的前哨战，我的确感到有些不满，简直是一个人产生了另一种人格，而且它在低语:“不要理会藤泽”……我难道不尊敬前辈吗……?

混乱和疯狂。藤泽与虎口的战斗结束的深夜，我在“HOLY PLACE”仰望着夜空，探出自己的身体。对速度的恐怖，死亡……车手的忘我、绝望，也许这就是答案，也许我不会再开车了。

在藤泽的劝说下，我去山外的车店中看看，但是途中在天国之丘发现了铃木的车。他为什么到这里来?我停下爱车，四周望着。我的视线停止在栅栏前的少女身上。但面前的铃木不再是以往开朗的少女了。仰视夜空的铃木的脸，在黑暗的阴影下闪着奇特的光，美丽，无限温柔，仿佛融化了我迷乱的心……

铃木静静地谈起关于这个山丘的传说。在这个山丘一同看星星，这一对人就会永远幸福……我默默地听着。我没有自信，也没有说有利于此时的台词。……铃木要先回横浜了，她微微笑着。在这瞬间，难言的不安包围了我，再见不到铃木的焦躁感……迷乱又来了……

9thNight CHAPTER XI

Endless Nightmare





躁动，我们心头深处成长的小虫低语般发出声音，而且最近这种“声音”变成对我的命令。再踩加速度……速度更快……更惊险……更……更……

10年前到底发生了什么?答案在谁哪里呢。但“声音”确实这么说:去箱根的话，一切都会明白……箱根——可能的话一定要去。那块土地上有着使我更疯狂的空气。以前从未超越意识的虫子，从那以后开始明确地干涉我的意志了。但我必须去，那种半途而废，若无其事的生活我做不到。

箱根有两个霸主，曾击败过藤泽前辈的虎口是新霸主，而前辈的老师织田是旧霸主。我开车驶向天国之丘，一阵排气筒的声音响起，现在正进行着新旧霸主间的战斗。此时，“声音”又响了起来。去箱根就明白一切了……是的，最了解10年前的横浜最速传说的人……正是藤泽的老师织田。两位霸主驶向了“HOLY PLACE”。我也加了一个车档，踏住加速器。“声音”的正体……为了自己发现……

- 3RD HEIHIN TOLLGATE 第3家浜收费站 — 新对手出现
- F'S MANSION 藤泽公寓 — 败于霸主的藤泽的过去
- HAHONE TOLLGATE 箱根收费站 — 箱根山卡·魔物之地
- TOUGE BEFORE DAWN 黎明前的山 — “HOLY PLACE”
- HASHIRIYA'S HOLY PLACE 车手圣地 — 藤泽 VS 虎口
- HASHIRIYA'S HOLY PLACE 车手圣地 — 赤崎心中的葛藤
- TUNESHOP WINOY — 与高桥的战斗
- HEAVEN'S HILL 天国之丘 — 与铃木观看星空
- HAHONE TOLLGATE 箱根收费站 — 感到不安的铃木
- HEAVEN'S HILL 天国之丘 — 与织田的战斗
- TUNESHOP WINDY — 织田证实的事实
- 横浜 GP·决胜 — 横浜 GP 最终决战
- BAY LAGOON WHARF 贝拉根码头 — 越墙之日
- BAY LRGOON WHARF 贝拉根码头 — 去箱根寻找“声音”正体
- SAWAHI'S CORNER 泽楠 — 发生两次事故的恶魔之角
- BAY LAGOON TOWER 贝拉根码头 — 楠木要求战斗
- HIHAWRMARU 2ND 第2冰川丸 — 面临队伍解散的危机
- JOHNNY'S MOTOMACHI 乔尼兹原町 — 赤崎的污名
- COSMIC BIGWHEEL 大观览车 — 等待赤崎归来的铃木
- GAIHOHUJIN GRAVEYARD 外国人墓地 — 石川的车辆
- HONMOHU WHARF 本牧码头 — 哥哥的阴谋
- TAHRSHIMA WHARF 高岛临海栈桥 — 奇怪的黑衣男人

9thNight CHAPTER XII

Another Name For ANGEL





从织田处得到一张地图，这是横浜 GP 的海报的一部分，现在已不会有的地图。我凭着它，马上就要去北海道了。啊……与同伴见面的时间到了，不要把他们卷入我的事情。是的……我什么时候都是一个人，今后也不会改变了吧……

在将要离开关东的时候，他们终于来了。C1 - Road stars 的楠木……从前在ベイラー|タウ一来与我交谈的家伙。这次找我有事吗?他让队中的同伴挡住了我的路，一定要和我战斗。这种时候可不能浪费油，但是也不能逃避，我不会小看对手。……战斗结束了，当然胜利的是我。但是他们仍挡在我前面，不让我离开。我问这个家伙，却得到了意外的答案。我是横浜最速……成为具有横浜最速称号的机会——Driver 来了，所以才找我……而且还是现场直播……此时，突然有人插入我与楠木的对话。是等等力，楠木队的 OB。等等力开始向我说话，10 年前的那一天……横浜最速传说中那个男人的故事……

10thNight CHAPTER XIII

Pain Of Destiny





刺骨的寒冷。我终于到了知道真相的男子所在的北方……北海道。活动一下在寒冷中驾驶的手，车中的空调也发出悲鸣。冻住的道路变得十分容易打滑，但防止滑到崖下是我做为车手的本能。越过这个危险的山丘，前面就是那个男人所在的小屋了。

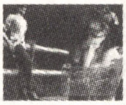
来到埋在雪中的小屋，这里……也许有我寻求的答案。从刚才开始，奇妙的兴奋一直在侵袭着我。我深呼吸一次，慢慢打开小屋的门，细雪从门外飞了进去。长有胡须的男子吃惊地回过头。此时突然我的意识变暗了，“声音”支配了我的身体——“声音”说出话，是男人与“声音”间进行的对话。“声音”认识这个男子，“声音”一定憎恨他，“声音”追求的不是真相而是男子的命……但是男子并没有注意到这点，并交给我一张光盘。光盘中有一切的真相。

忽然小屋外传来排气筒的声音。这个声音的确是……现场直播!小屋中的男子要逃跑，但“声音”不允许。男子被 Diablo - TUNE 的黑服男人们捉住了，清脆的枪声……男子……死了…

11thNight CHAPTER XIV

Revival of The LEGEND





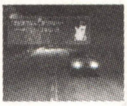
到ダークネスグランプリ来……。黑服男人们确实这么说后就消失了。战斗的场所是红レンガ仓库。无论怎么看，这都不像一场正经的车赛。前面也许是未知的命运。默默地生活才能每天平安，但我现在变得不清楚自己是谁了。还有那个“声音”——虫子的骚动不知何时具有了明确的意志，有时支配着我的身体。开玩笑吗，不加警惕地让“声音”进入身体，从头脑中把我赶出来，我到底在干什么……

与我首次战斗的那天一样，红色满月照着夜空。我在ダークネスグランプリ的浅暗的红レンガ仓库。白天在藤泽公寓和前辈住的国际医院见到的黑服人影，还有志摩葵乘坐的轿车……今夜的车赛必然有所了断，否则我宝贵的东西会被毁掉。还有隐隐约约在指间晃动的真相……这次一定要抓住它。

在仓库等我的是个带墨镜的男子，ハイデルシュナイダー。他估量地盯着我的瞳孔，他给我带来了比赛。他的眼镜中仿佛在闪烁着真相。好吧，我就开车让你看看。

■DAIHOHU WHARF 大黑码头
队伍集结的大会
■HEAVEN'S HILL 天国之玉
新旧霸主间的战斗
■TUNESHOP WINDY
关于 Diablo - TVNE 的事件
■故事地图上 箱根
迁本认可的对手
■HASHIRIYA'S HOLYPLACE 车手圣地
10 年前霸主的战斗
■DAIHOHU WHARF 大黑码头
虎之子的挑战
■故事地图上 高速路
横浜最速传说的男子
■高速道路
在北海道的人
■FORGOTTEN HILL 忘记之丘
“声音”寻求的真相
■高速道路
瞄准 Disk 的黑影
■故事地图上 高速路
追寻过去
■HEAVEN'S HILL 天国之丘
织田心中的对手
■F'S MANSION 藤泽公寓
川志摩葵之谜
■INTERNATIONAL HOSPITAL 横浜国际医院
藤泽面前出现的黑衣男人
■JOHNNY'S MOTOMACHI 乔尼斯原町
因 Diablo - TONE 而聚的人
■BAY LAGOON WHARF 贝拉根码头
1 个徘徊的赤崎
■SAWAHI'S CORNER 泽木角
泽木与难马之声
■BAY LAGOON TOWER 贝拉根塔
GP 召开的焰火
■HIHAWAMARU 2ND 第 2 冰川丸
红月下的船影
■REDRENGA WAREHOUSE 红レンガ仓库
GP 前哨战
■拯救同伴
与黑暗强者的战斗
■RIDRENGA WAREHOUSE 红レンガ仓库
清算自己过去的战斗

LastNight CHAPTER XV The Long Good-Bye


横冲直撞地逃跑着。我已什么也记不清了，越下大楼的台阶……转向……飞跑进车中……然后……今后我该怎么办……

醒来时，我的车被小田的车拉着，把在 WON-TEC 楼前晕倒的我带走了。谢谢，山田，我以前对你有些太过分了吧……我向山田打听铃木怎么样了。依据山田的话，大家都在ベイラグーンタウー被捉住了，而 WON-TEC 的人说要将大家当样品使用。不过小田连样品都当不了而被赶了出来。可怕的情况……话一说完，山田也倒下了。刚才在昏迷中未发现，山田也受了重伤，我赶紧叫来救护车，慌慌张张地把山田送到医院……警铃声渐渐远去了……不能允许，WON-TEC 的家伙们，绝对不能允许!

我去ベイラグーンタウー，帮助朋友们?是的，救出铃木等是我的责任，而且我不能允许自己一人逃脱。那里有 WON-TEC 的人说出的事实，还有不能容忍的自己的软弱……我是为了找回自己的自尊，以及找到自己的过去和未来而去的，不是为了别人，而是为了自己!

FinalNight CHAPTER XVI The End of SweetDream





我头脑中的小虫在骚动，听到了"声音"……"声音"并不是幻像，我自己才是幻像，我才是假的。人工制造了人格，假人名、假出身、假性格……"声音"的主人在 10 年前创造了横滨最速的传说，当他被 WON-TEC 捉住，成为 Gold sleep 的状态，醒来时在深层意识被植入了"我"的假人格，于是"我"进入了这个身体。虫子就是我，不是 WON-TEC 的人制造的东西。而那个我——绝望和疯狂的海……

不知不觉中，我在塔中彷徨。眼前是石川和楠木的尸体，是我杀的吗……!?已经掌握我身体主导权的是"声音"。我露出干笑看着两具尸体，然后意识也离开了身体，已经什么也做不了了……

地下停车场，我倒在这里。但是回复意识的我的眼中，映出的不是尸体，而是铃木和泽木担心的脸。我放心了，"声音"并不是胡乱杀人的，而且还帮助了两个重要的朋友。此前，"声音"给我助言却从未敌视过我。我随意的把"声音"当作恐怖的对象，我的心……我有一点理解"声音"了，我的意识清楚了。是的，这是我的战斗，战胜自身软弱的战斗。这时塔中响起刺耳的警报。再过 5 分钟，塔就要爆炸了。我催促铃木和泽木先离开。我要找到我，找到虚假的我，即使"声音"回到了身体上，我仍然是赤奇翔，而不是此外的任何人……

■REDRENGA WAREHOUSE 红レンガ仓库
企图杀害赤崎的二人 ▼

■WON-TEC BUILDING WON-TEC 大楼
产生悲剧的"Diablo"正体 ▼

■故事地图上 北横浜·港口街
山田的耐性 ▼

■WON-TEC BUILDING WON-TEC 大楼
进行实验的企业内幕 ▼

■INTERNATIONRL HOSPITAL 横浜国际医院
山田的宝物 ▼

■COSMIC BIG WHEEL 大观览车
与铃木相会的一瞬 ▼

■JOHNNY'S MOTOMACHI 乔尼斯原町
包围赤崎的咖啡香 ▼

■BRY LAGOON TOWER 贝拉根塔
为了完全制霸 ▼

■BAY LAGOON TOWER 贝拉根塔
"D-Project"产生的人格 ▼

■BAY LAGOON TOWER 贝拉根塔
崩溃之塔 ▼

■BAY LAGOON TOWER 贝拉根塔
巨大的野心 ▼

■BAY LAGOON TOWER 贝拉根塔
10 年前事件的结束 ▼

■BAY LAGOON TOWER 贝拉根塔
清算过去的死亡驾驶 ▼

■湾岸线
DEAR MYSELF ▼

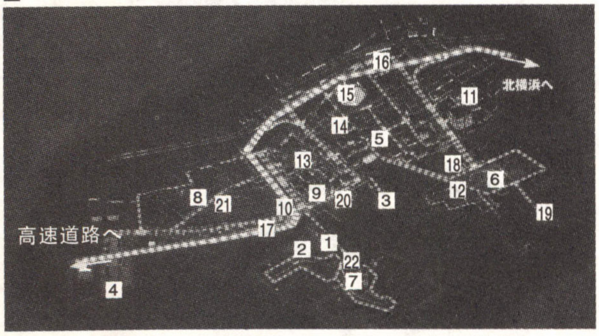
事件发生地图

这里是对在游戏进程中可能发生事件的地点作一公开，以便玩家根据地图来发现各种情节。

1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

图上黑框即表示会发生事件的时间，M 表示下午时间。

SOUTH YOKOHAMA 南横浜



1. BAYLAGOON WHARF BLR 根据地，有非正式比赛。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

2. HIKAWAMARU 2ND 巨大的船和大海的景色。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

3. ANCIENT BAY 了解对应车手的称号。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

4. HONMOKU WHARF NR 本牧根据地，非正式比赛。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

5. WAKABA BANK 进行钱和 RP 交换的唯一银行。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

6. SPENGER'S TESTCOURSE 了解车的状态。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

7. BAYLAGOON TOWER 10 年前的"Driver"被捕了。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

8. GAIKOKUJIN GRAVEYARD 帮助山田的事件及与石川的对话。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

9. MARINE TOWER 车手可利用路标。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

10. F'S MANSION 藤泽和葵一同住在公寓。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

11. INTERNATIONL HOSPITAL 泽木、藤泽及山田住院。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

12. REDRENGA WAREHOUSE 举办活动的仓库。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

13. CHINA TOWN queens 的根据地,有非正式比赛。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

14. JOHNNY'S MOTOMACHI 南横浜车手最好的休息地。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

15. YOKOHAMA STADIUM 第 1 夜可参加非正式比赛。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

16. GS MILAGE 难马工作的 save point。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

17. BODYSHOP MURAOKA 可改变类型的商店。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

18. TUNESHOP SPENCER 卖多种零件的商店。
1 2 3 4 5 6 8 8M 9 9M 10 11 L

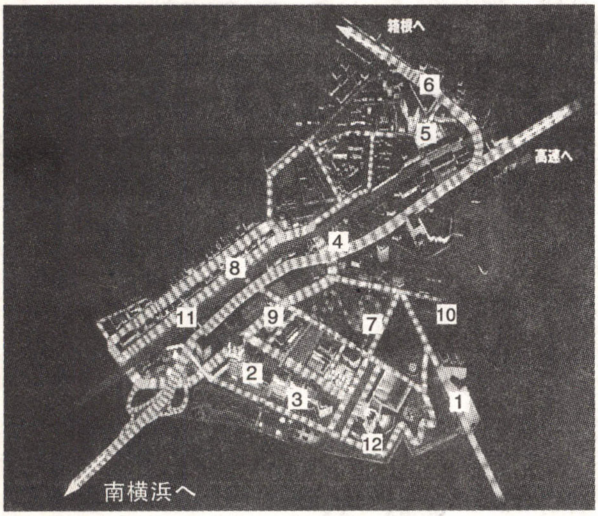
19. COSMIC BIG WHEEL 赤崎与铃木最初交谈之地。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

20. YAMASHITA PARK 山田常一人独处的公园。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

21. HARVORVIEW PARK 藤泽喜欢的公园。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

22. SAWAKI'S CORNER 泽木、难马及藤泽发生事故的角。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

NORTH YOKOHAMA 北横浜



1. TAKASHIMA WHARF 高岛 VR 根据地,有非正式比赛。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

2. LANDMARK TOWER 北横浜车手的路标。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

3. QUEEN'S AQUES 铃木等利用的购物街。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

4. WON－TEC BUILDING 开发"Diablo"的企业。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

5. YOKOHAMA STATION 事件发生点。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

6. 3RD KEIHIN TOLLGATE 连接箱根与横浜的地方。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

7. DIRT COURSE 很脏的赛场。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

8. GS FUEL 北横浜的 save point。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

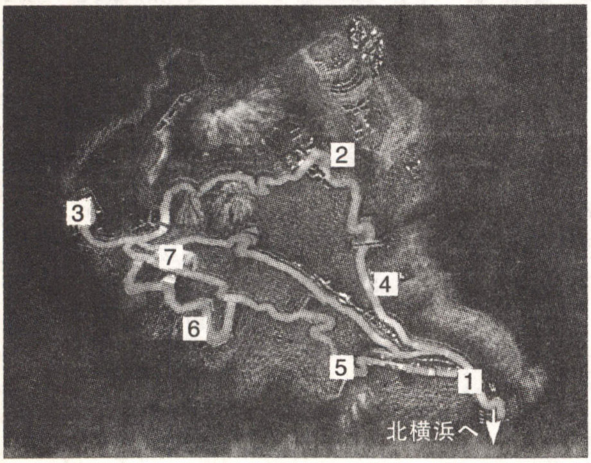
9. CARSHOP MILLION 卖零件的商店。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

10. NONAME PARK 山田喜欢的无人公园。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

11. SAKURAGI ZEROYON 樱木町 GT 的根据地。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

12. NANPA CHICANE 比赛拐弯技术的地点。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

HAKONE 箱根



1. HAKONE TOLLGATE 箱根的入口,可回到北横浜。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

2. HASHIRIYA'S VILLAGE 有温泉的地方。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

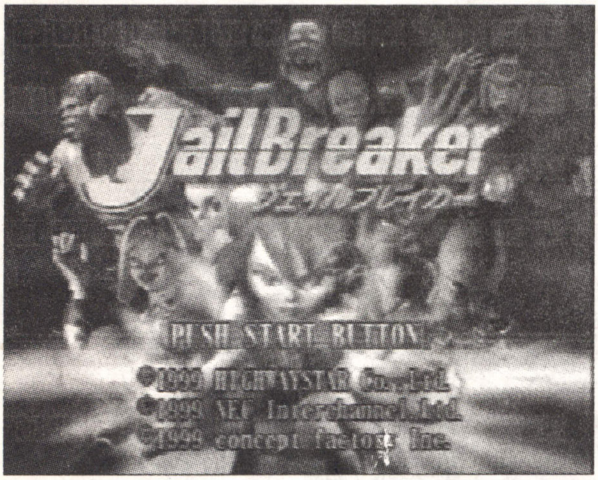
3. TUNESHOP WINDY 高桥经营的商店。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

4. GS VALLEY 箱根的 SAVE POINT。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

5. TOUGE BEFORE DAWN 可参加 3 场比赛。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

6. HEAVEN'S HILL 恋人的约会地点。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L

7. HASHIRIYA'S HOLYPLACR 箱根 DD 的根据地。
1 2 3 4 5 6 7 8 8M 9 9M 10 11 L



完全流程式攻略

越狱者

Jail Breaker

机种:PS 厂商:NEC 类型:AVG 媒体:CD－ROM×2

这是一款以主人公脱狱为主的新颖的3D・AVG游戏。其设计非常新异，游戏的设定具有很深的意味。无论是世界观还是故事的内容以及台词都十分有趣。

在游戏方法上，敌人的设计也很出色。而游戏的系统比较简单，易于玩者掌握，是一款不错的AVG游戏。



游戏中与看守周旋的三大要点

POINT 1 在监狱中要注意看守的行动

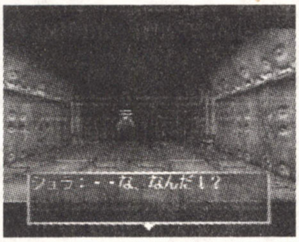
在游戏初期，敌人的位置是看不见的，当你得到“SNS”和“敌位置探测器”后，就可以显示出敌人的所在位置。但当来到新地方后，高级别的看守就无法从地图上显示出来，所以你只能凭借目测来发现敌人的所在位置。

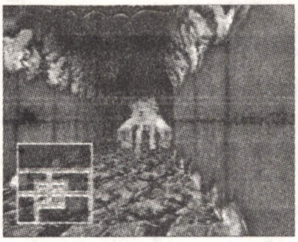
POINT 2 凭借声音辨别敌人的位置

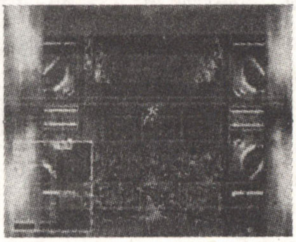
游戏中的看守在移动时都会发出声音，离你距离远的看守发出的行动声音就小，反之离你很近的看守声音会很大。根据这点就可以在没有探测器的时候判断出看守的位置，但是在看守众多的时候此方法不可行。

POINT 3 被看守发现后可立刻隐藏于房间中

当你被看守发现时，你可以迅速跑到你临近的房间里，这样看守就不会抓住你了。而通道当中有门的话，使用这种方法也可以躲过看守的搜捕。另外，你可以在房间中观察看守的行动，等它走远，再次行动。







AREA：1 VALCAN

独房攻略 流程表

①醒来后，先拾起地上的纸条。(A START)

②来到隔壁房间见到女囚犯,并与其对话。

③进入B点的房间，发现犯人已经死了。

④然后调查这房间墙壁上的窟窿，并与墙壁对面的男人对话。

⑤对话完毕后出来，进入右边屏幕旁的房间C。

⑥调查房间里的“マンホールが(地上白色东西)

⑦调查完毕后出门调查左手的屏幕。

⑧进入D房间，在里屋得到“铁の棒”。

⑨然后回到C房间，打碎“マンホールか”出现一条地下通道。

⑩沿通道走到头爬上梯子,来到一个新地方。

⑪在E房间，拾起地上的“新闻の切れ端”。

⑫到F房与犯人シユラ对话,得到“カドキーF”。

⑬用“カドキーF”进入对面的门,来到SAVE点。

⑭调查左手第一个房间G，与里面的女犯人对话。了解逃走的方法。

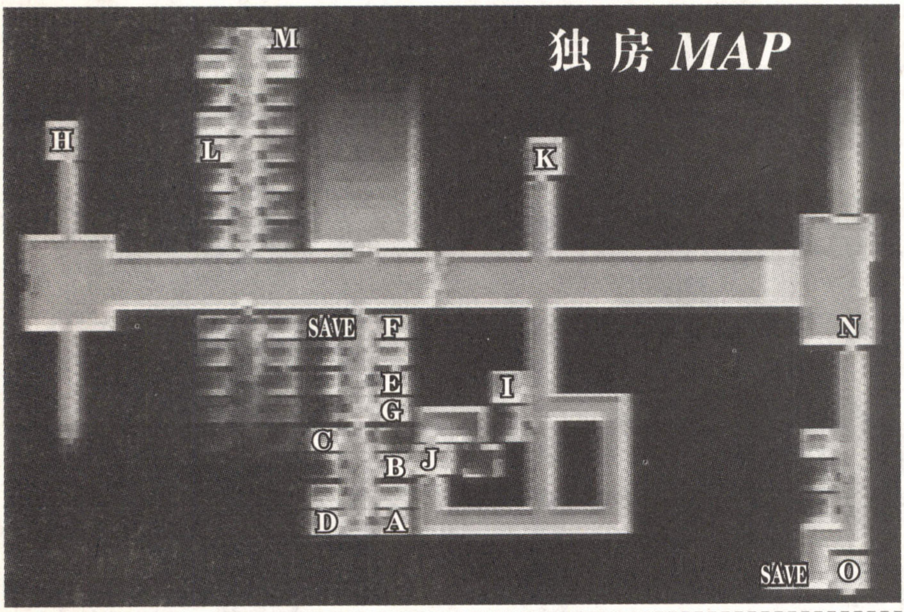
⑮调查旁边的屏幕，打开身后的通道大门。

⑯到H房间调查书架得到“ニスナスの书・1”。

⑰出来后，沿路来到大通道，走到头进人贴有纸的门。

⑱沿路来到I点，进入“死体检查室”。

⑲调查白骨得到“L－1チツプ”，出门右拐，一直往右来到J的门前。



⑳ 进入 J 与アッシユ对话，得知“SNS”的情报。

㉑ 来到 K 点的“烧却室”调查死尸得到 SNS 装置。

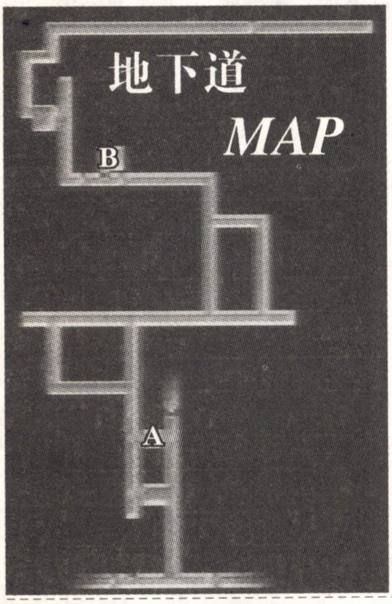
㉒ 再次返回 J 房间与アッシユ对话，再回 SAVE 点组装“SNS”。

㉓ 从 SAVE 点出来后进入 L 房间与男犯人对话，来到隔壁房间。

㉔ 与房间中的犯人对话，得到 M 房间的情报，并进入。

㉕ 与カラス对话，得到“カードキ－G”，再用卡打开 N 门。

㉖ 调查 O 房间控制台，按黄、红的顺序按下按钮，打开旁边的门。



地下道攻略 流程表

① 出来后左转，来到岔口再往左转。然后往前走进最上方的小门 A。

② 在房间里调查尸体拾起地的纸条。然后，从对面的门出来。

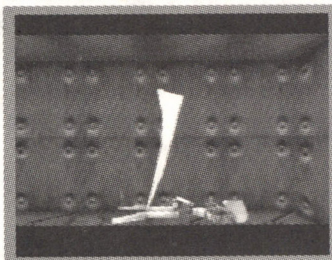
③ 沿地图走，小心看守，你可以利用地形躲过它。

④ 来到 B 点前，门突然关上了，而往前走门也关了起来，并调查此门。

⑤ 调查 B 房间的门，门就会打开，并进入房间。

⑥ 进入房间后，调查里面的梯子，沿梯子来到上面，与バーナム和マリア见面。

⑦ 与二人交谈后，再往前沿路一直走，进入最里面的门，来到“地下收容所”



◀在下水道的 A 房间调查地上的白骨，得到了一些提示。



◀在 B 房间初次与バーナム和マリア见面。

收容所攻略 流程表

① 出门后进入前面的“SAVE”地点进行记录。

② 到 A 房间调查得到“配给食料ヤット”。

③ 从这里出来按照地图来到 B 地点，与房中的男犯人对话，得到“ターミナル”的情报。

④ 按照男犯人的提示来到 C 点，调查大门，但打不开。

⑤ 然后按原路返回 B 点再与男犯人对话，他会告诉你，上面房间里的人知道怎么开门。

⑥ 按男犯人的提示来到 D 房间调查门，里面人会告诉你，开门需要的设备。

⑦ 之后，再到地图上的 E 房间，在房间里见到バーナム和マリア与他们交谈后，他们跟你一起去找“人力装置”。

⑧ 从这里出发一起去地图右上方的 F 地点。在房间里调查得到“1－C チップ”。

⑨ 然后到地图下方的 G 点得“パスワート”。

⑩ 得到“1－C チップ”和“パスワート”后，立刻回到 SAVE 地点，进行改造。

⑪ 去 C 点，按△键调出菜单。选择“SNS”中的 ID－CHECKER 输入密码。门就打开了。

⑫ 先去 SAVE 点，因为此处的看守级别为 LV.2，所以在地图上无法显示，要小心。

⑬ 到地图上的 H 地点与女犯人对话，并用“配给食料セット”与她交换情报。

⑭ 按情报提示前往地图上 I 点，进入房间与犯人对话，并进入里面门。

⑮ 沿通道来到 J 点，打开左边的电源开关后，再打开右边的 D 按钮。

⑯ 从房间的梯子上到上面，这时 K 点前面的桥已经接上。并调查 K 点。

⑰ 返回，调查柱子上的屏幕，CG 演示。

⑱ 前往 L 房间从犯人手中得到“起动ディスク”。

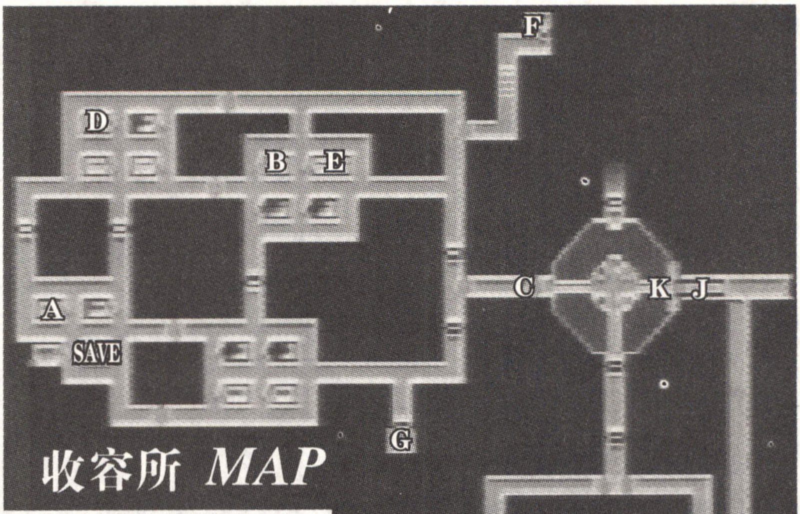
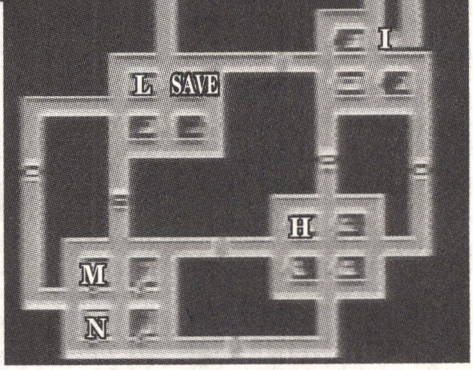
⑲ 去 M 房间，调查得到“入力装置”。

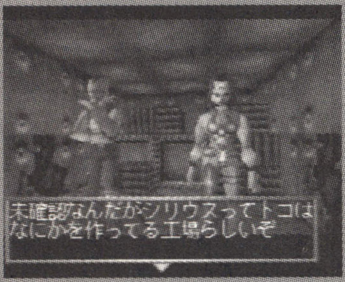
⑳ 在 N 房间调查得到“L－2 チップ”。

㉑ 把“起动ディスク”和“入力装置”组合得到“起动キト”。

㉒ 返回 K 点时，“起动キト”被抢，再从 J 点爬上来返回 K 点。

㉓ 进入 K 点，选择“飞び”，再选择一次。来到新的地域。



▲为了找寻“入力装置”，所以要和バーナム、マリア一起行动。



▲当“入力装置”组好后，却被你的同伴抢走了，你只有选择从电梯处“飞跃”下去。

AREA：2　SIRIUS

シリウス攻略　流程表

① 醒来后与“ウエロニガ对话。

② 再到 B 地点遇见チセン并与其对话，他会与你一起行动，与他一起你就可以进入开不了的门。

③ 先与他一起到地图下面的 C 房间调查，得到“L－3 チップ”。

④ 回 SAVE 点，合成“SNS”与“L－3 チップ”并记录。

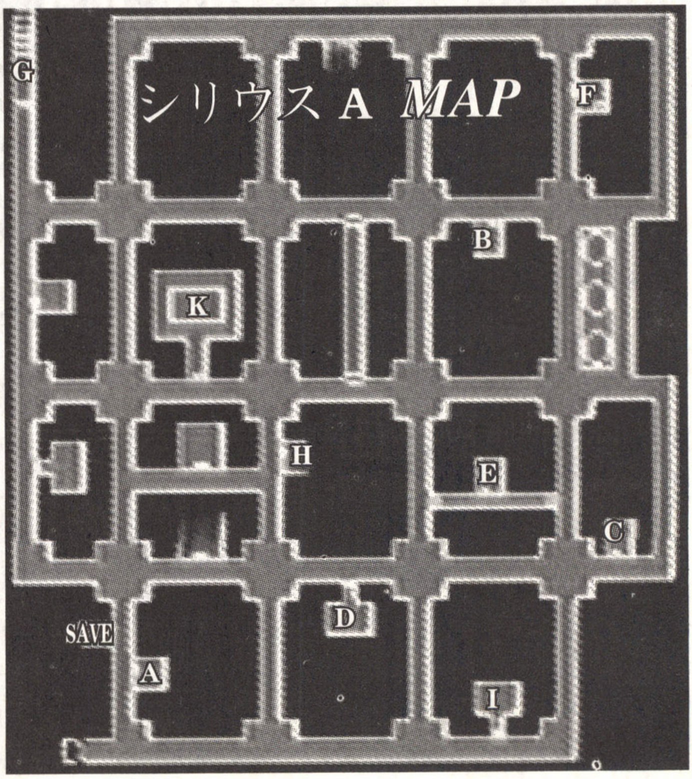
⑤ 前往 D 房间，读黑板上的字，得“紫的石”的位置。

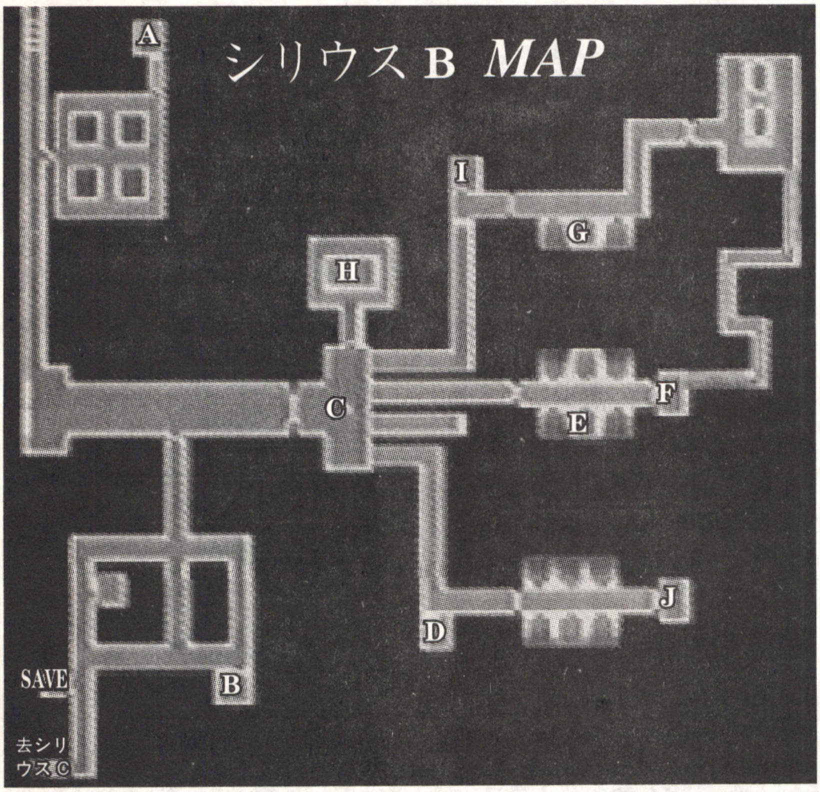
⑥ 从这里出来往右来到 E 房间，把门打开进入选择“盗”就可以得到“紫的石”。

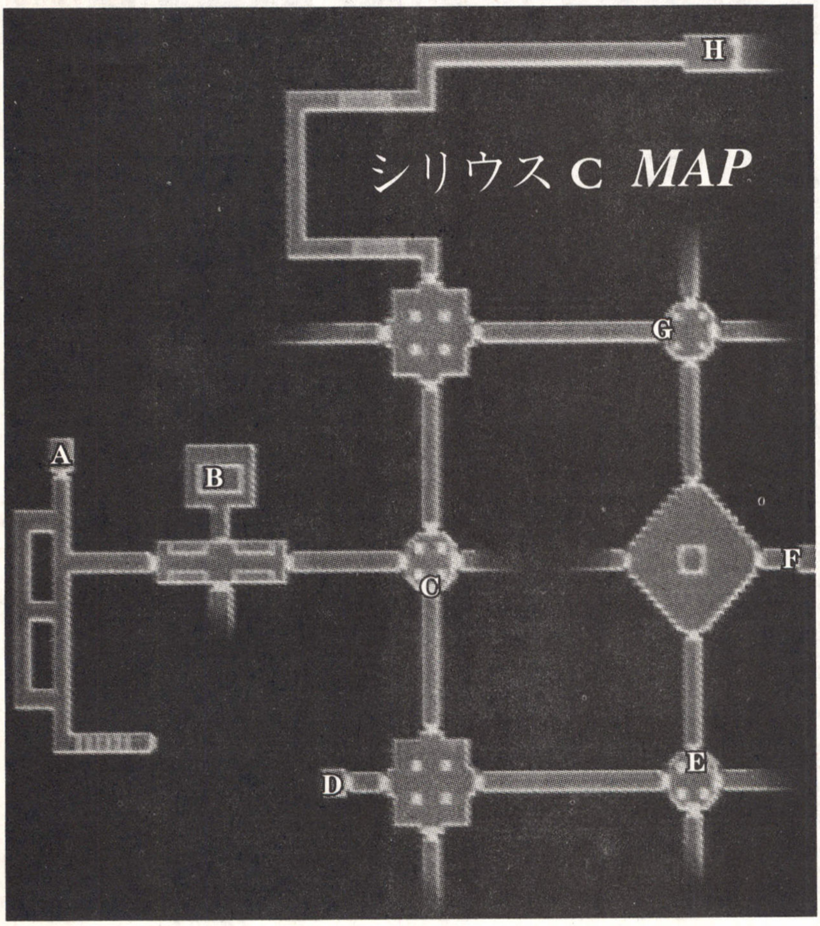
⑦ 进入 A 房间，而“ウエロニカ”已经不在了。

⑧ 因为要打开 G 点的大门，必须把“动力室”F 的开关关上。所以先去 F 点关上电源。

⑨ 返回 G 点进入シリウス B 区。







⑩ 来到这里漆黑一片要先找到“ライトパーツ”并与SNS组合才能进入。

⑪ 返回前往H地点，与男犯对话，他会告诉你“ライトパーツ”的所在地方。

⑫ 到地图下方I地点的仓库进行调查得到“ライトパーツ”并回SAVE点去与“SNS”组合,并记录。

⑬ 前往G点的门来到シリウスB区域。

⑭ 先到A处得到“マスターキー”。

⑮ 再去下方的SAVE点记录，并前往B点的“ウエロニカ”研究室。

⑯ 与“ウエロニカ”交谈，“选择ウエロニカて行动”与她一起找“Y检出器”。

⑰ 先返回“シリウスA”前往地图上F点的动力室,把电源打开。

⑱ 再返回“シリウスB”到D点找到火药。再调查C点的控制台。选择“Right”让大门往右移。

⑲ 进入2号通路中E房间ホブ的部屋。与其对话,他会教你如何找到“Y检出器。

⑳ 到F房间调查木架找到“ ニスナスの书·2”在书架对面的壁上还有一个标记。

㉑ 返回“ウエロニガ”研究室B，选择与“チヤン”行动。

㉒ 与チヤン一起到“シリウズC”的仓库1A点,让チヤン把门打开。

㉓ 再返回“シリウズB”的B房间,选择与“クエロニカ行动,然后再返シリウスC的1号仓库A。

㉔ 得到“Y检出器”和“Yコア”后,回“シリウスB”的SAVE房间进行改造,得到,“脑波解析装置”。

㉕ 从SAVE地点出来后进入这层的“ウエロニカ研究室”。

㉖ 谈话完毕去“シリウスA”的房间A,发现“ウエロニカ”死了。

㉗ 返回“シリウスB”的B房间，遇见カラス。并得到“绿の石”

㉘ 去“シリウスC”的B点，把左上方的电力开关打开,就可以使用电梯了。

㉙ 使用电梯升到“シリウスB”的H点。

㉚ 到E房间与ホブ对话，他会告诉你青の石的地方和得到的方法。

㉛ 出来后再到F房间，调查墙上的暗号。然后再调查书架，就会打开去G房间的通道。

㉜ 先不要进去，先乘电梯返回“シリウスA”的动力室，把电源关上。再返这里。

㉝ 进入G房间得“青の石”出门后并遇见チヤン

㉞ 到I房间得到“暗视イーッ”。

㉟ 出来返回“シリウスA”把动力室把电源重新打开。

㊱ 再回到“シリウスB”的C点把大门往左移动。

㊲ 在进入4号通道到J房间调查。再到D房间得炸药。

㊳ 乘电梯来到“シリウスC”到C点调查大门旁边的小洞，并使用“青の石”把大门打开。

㊴ 到地图上的D房间得到，L-4チツプ，到F点的门，使用“绿的石”把门打开。

㊵ 躲开两个敌人进3号仓库F点得到“时限装置”。

㊶ 再返回SAVE点合成“时限炸弹”，再到J点使用“时限炸弹”，会有剧情发生。

㊷ 再次返回J点的房间里，得到“黑の石”。

㊸ 到“シリウスC”的G点用“黑の石”打开大门。

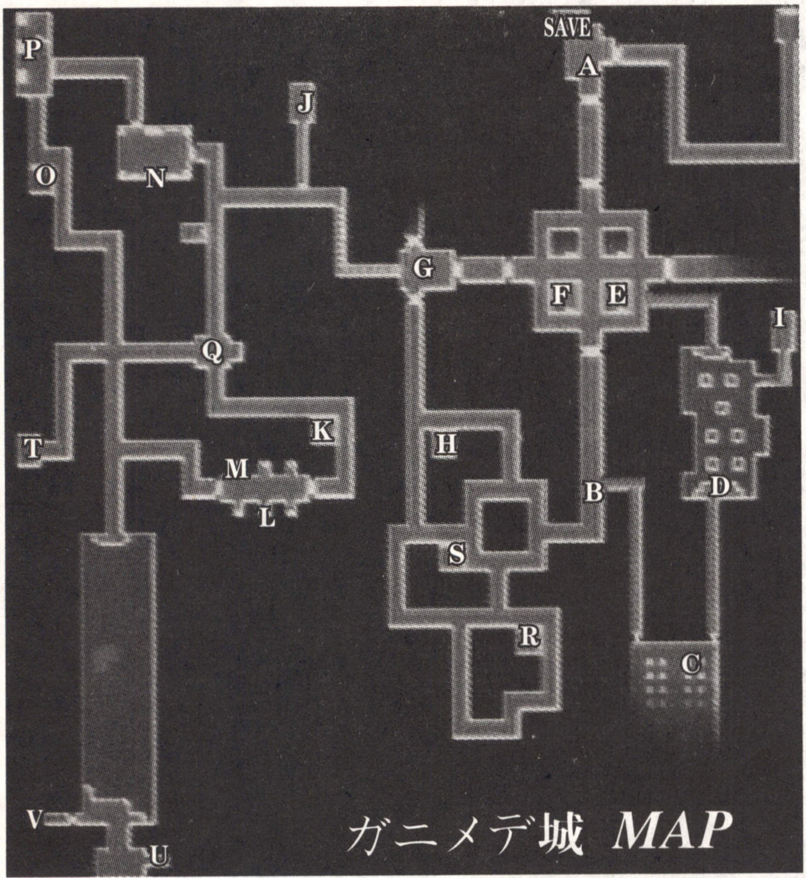
㊹ 沿路前往H地点，要小心路中间会有敌人，并贴边走躲过敌人。

㊺ 对准大门使用紫の石，之后，返回B点电梯门前。这时会发生剧情CG。

㊻ 返回电梯门前。调查チヤン的尸体得到“青の石”和“黄の石”。

㊼ 立刻前往H门前，对大门使用“红の石”然后调查旁边的屏幕。

AREA : 3 GANYMEDE



ガニメデ城攻略
流程表

① 沿路到A点，调查大门，然后调查旁边的尸体。再调查不同颜色的砖头，把门打开。

② 沿通道一直走到B点，地开始下落。

③ 沿路走到C点的墓场，并与看守人モーリス交谈。

④ 再到D断壁处，选择右の岩、左の岩，跳、右の岩到对面，沿绳子爬到E房间。

⑤ 进入F房间，打开旁边的开关把远处的门打开。

⑥ 进门直走到G石像前调查。

⑦ 再进入H房间，调查书架到“ニスナスの书·3”再调查壁上的标记。再去R房间得到炸药。

⑧ 再次从B点选择“下降”到C墓场与“のモーリス”交谈，也会告诉你，打开石像的方法。

⑨ 到D点选择“左の岩”落到谷底。到I点看见骑士的骨骸。并调查得到“勋章メダル”。再返回断壁一开始起跳的石壁边，调查有爬藤的石壁，就可爬到上面，再一次按原方法跳到对来到E房间。

⑩ 返回G石像前调查使用，使用勋章打开石像露出后面的通道。进人“ガニメデ”城西侧。

⑪ 先去这里的SAVE点记录一下，在去J房间。调查开关选择“下”，调查铁门，选择“就”、“体当”。

⑫ 与マリア和バーナム对话后，这里可以选择与谁行动或自己行动。先选择与バーナム行动。

⑬ 到K房间并调查找到“大炮の弹”。

⑭ 在L、M的箱子中，分别找到“L-5チツプ”和“十字形钥匙”。

⑮ 返回J房间选择与“マリア一起”行动。

⑯ 与マリア到N地点调查，发现旧大炮。

⑰ 到C房间使用十字型钥匙进入房间，找到“スケツチブツク”。

⑱ 再到P房间前调查旁边的开关，让マリア把门打开，进去找到“シエツト燃料”。

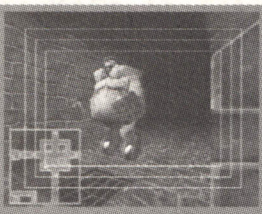
⑲ 出门后调查前面的车子，就会用它来装大炮。

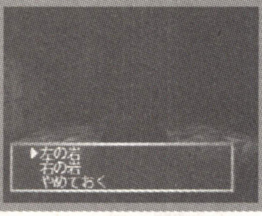
⑳ 把大炮装上车后，把它拖到 Q 点，并使用大炮得知要有火才行。

㉑ 返回“カニメデ”城东侧到 S 地点找到“マッチ”

㉒ 立刻返回大炮前使用大炮，击毁看守，到 Q 地点得电单车。

㉓ 起来后，到 U 地点得到“小型バッテリー”再去 V 地方，来到ガニメデ城本殿”。





◀此处的看守无法在地图上显示，所以要利用听声辨位的方法辨别敌人的位置。

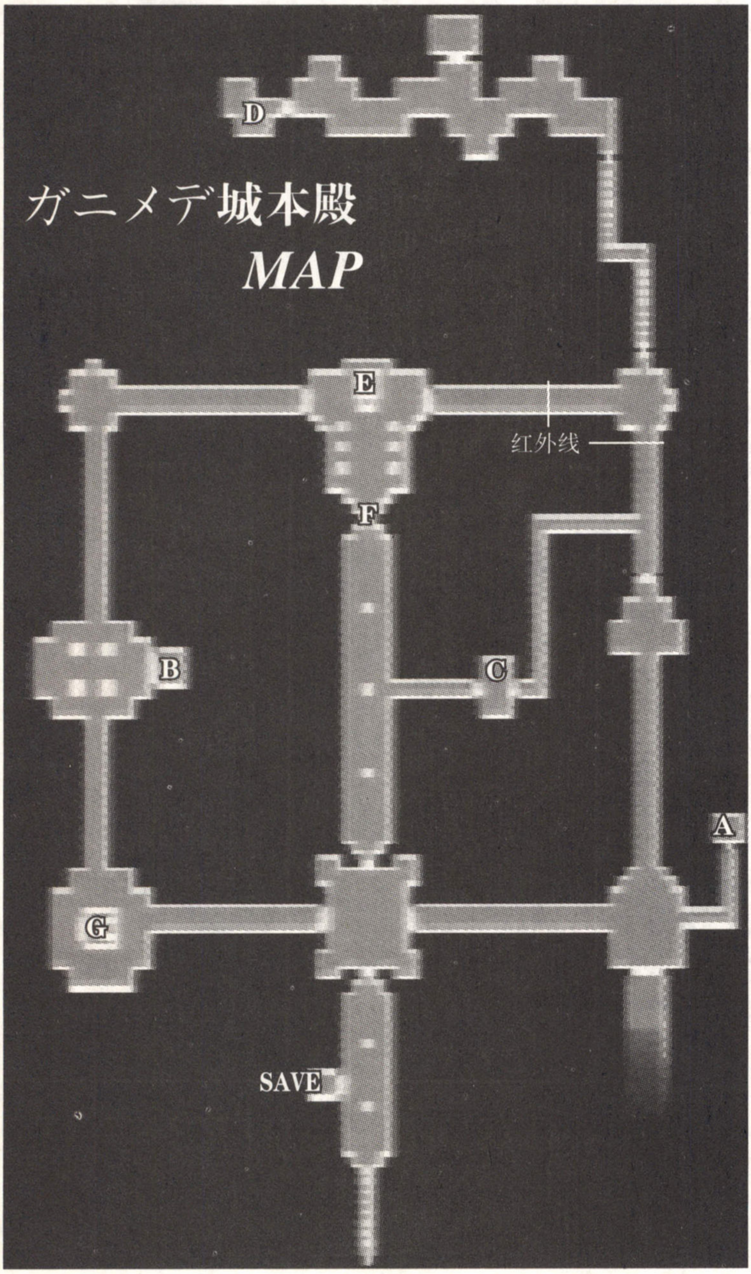
◀骑士的勋章就在这个谷底，选择错误的跳法就可以落到谷底，在谷底的密室中找到勋章。





◀在十字路口中有一看守把守，你们必须使用大炮将其击毁，而大炮的零件就在这个迷宫中。

◀击毁看守后，就可以找到电单车，驾驶它你就可以飞跃过充满油的大厅。



ガニメデ城本殿攻略 流程表

① 先进行 SAVE 因为这里的敌人很厉害。

② 先到地图上 A 房间得到“红外线探知器”。

③ 到 B 房间得到“蓄电器”并回到 SAVE 点把“SNS”和“红外线探知器”组合。

④ 来到 C 房间把墙壁上的开关打开，解除大殿的门的开关。

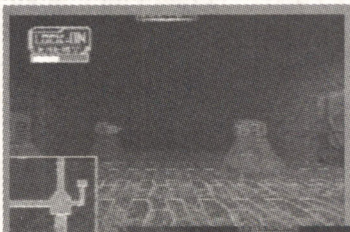
⑤ 选择 SNS，把最后一项打开，并选择里面最后一项为“ON”就可以检测到红外线。

⑥ 到 D 房间调查白骨得到“咒的项链”（注这里要小心看守，要看准机会躲过它们。）

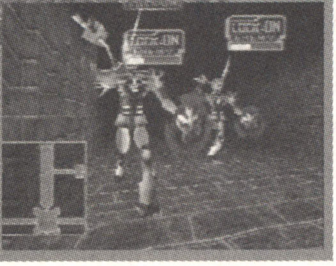
⑦ 再从 F 点的大门进入大殿。

⑧ 调查王座并选择“座”，ダリ就会出来与你见面。并与你一起行动。

⑨ 与ダリ到达 G 点的电梯房，使用蓄电器使用电梯上升来到ガニメデ城 ZONE。



◀对付这种炮台其实很简单，只要迅速地冲过去，就能躲过他们。



▶这种骷髅一样的看守很难缠，他们的视野很宽并且行动速度很快，所以一定要小心应付。

ガニメデ城 ZONE 攻略 流程表

①来到ガニメテ城 ZONE 后与ダリ交谈。

②ダリ走后，到对面 SAVE 点进行记录。

③按照ダリ的说法，到 B 点ネル室，找ダル但不在。

④出来调查 C 点的东西和两个打不开的门。

⑤再返回 B 点见到ダリ，并与他一起行动。

⑥到 E 点找到"L－6 チツプ"。

⑦去 F 点看见"龙的骨"，再到 G 点调查地上的纸条。

⑧去 H 点与ジエツト交谈得到"カ一トキ--Z"。

⑨到 I 房间调查箱子得到"电磁マツト"和"信管"。

⑩到 D 点使用"カートキ--Z"把门打开,来到 J 房间打开备用电源。

⑪到 SAVE 点把"SNS"与 L－6 チツプ合成,使你能够看见此处的看守。

⑫返回 H 房间与ジエツト博士交谈,了解情报。

⑬从 H 房间出来后，与ダリ一起回到ダリ的房间 K。

⑭调查房间的衣服，从衣服中的纸条得到打开 L 门的密码。

⑮到 L 门前用"SNS"ID・CHECKER 选项把门打开。

⑯到 B パネル室调查控制台，选择按钮就可以关掉 M、N、O 通道中的红外线警报装置。(但每次只能关一个)

⑰从 M、N、O 房间的书架上分别得到设计图 X、Y、Z。

⑱再返回ジエツト房间 H 与ジエツト交谈。

⑲先去 I 仓库得到"弹头"和"电磁マツト,再去 C 点找到"エンジン"。

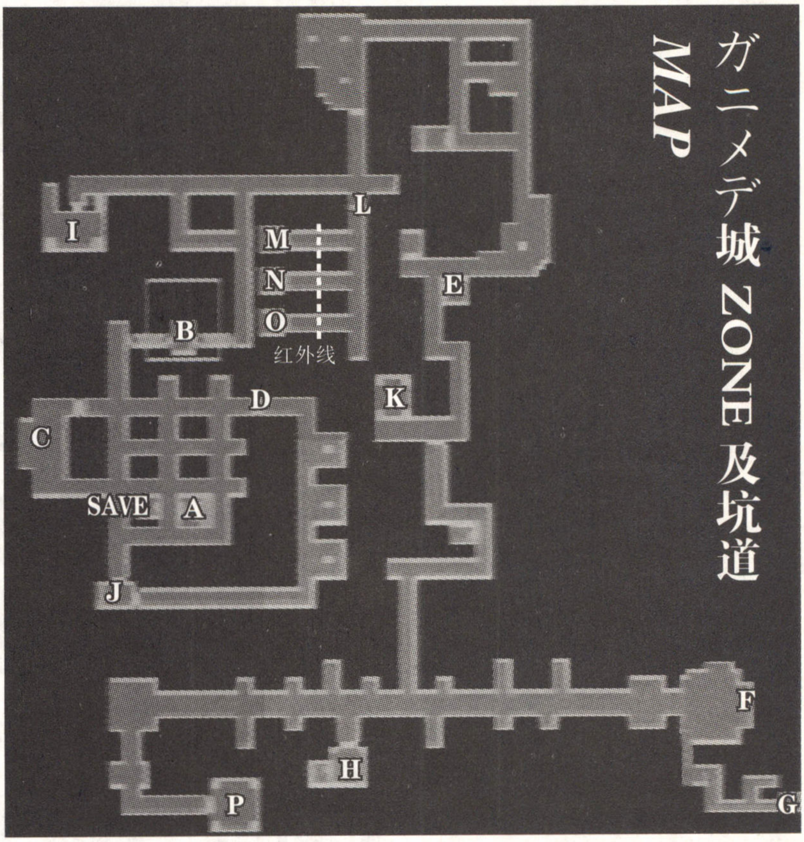
⑳去 P 制造室，制造用来摧毁龙骨的导弹。

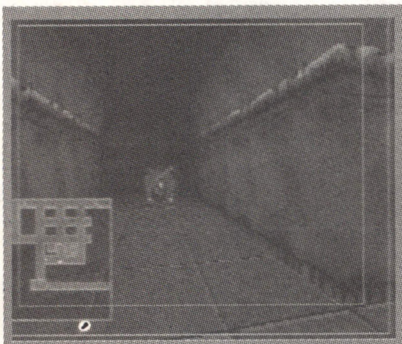
㉑调查 F 龙骨处，再返回 H シエツト的房间,发现ジエツト已死。

㉒调查死因,得到"起暴ユニツト,并进人里面房间使用通讯机与地上联系。

㉓出门引诱怪物ボーフア到 F 龙的骨处。

㉔ダリ利用机会把"起爆ユニツト"装置插入怪物头里杀死怪物。

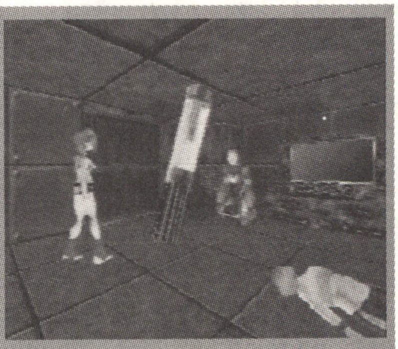




▲此区域的看守样子看起来像是一只狗，它具有快速的行动能力和捕捉力，有几处地方会有两三只在一起,所以要小心。



▲制造导弹,是这里的一个重点,先要找到设计图纸，再找到导弹的核心部分及弹头就可以制造出导弹来击毁"龙的骨"。



▲在击毁"龙的骨"之后,曾经帮助过你的ジエツト博士已经死去,而死因是颈骨被折断,谁会这么大的力气呢?

AREA : 4 NEMESIS

ネメシス FARM 攻略 流程表

① 到 A 门前调查，得到对应的计算机密码。

② 去 B 房间使用计算机得密码，到 C 房间调查箱子得“L-7 チッフ”并去 D 房间调查纸条。

③ 返回 A 处用“SNS”输入 ID 把门打开。

④ 调查 E 门，得知对应的计算机密码。

⑤ 去 F 房间使用计算机得到打开 E 门的密码。

⑥ 返回 E 门处用“SNS”输入 ID 把门打开。

⑦ 进门后你会再次遇见那个唱歌的女孩ララ。

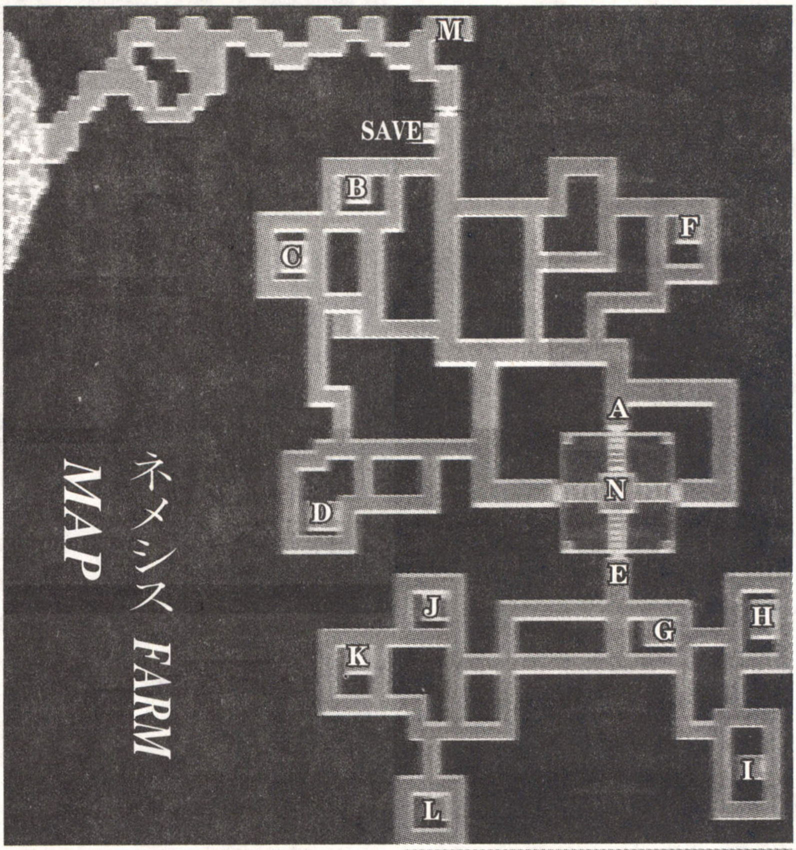
⑧ 到 G 房间调查书架得到“ニスナスの书・4”

⑨ 到 H 房间调查书桌得“H 形钥匙”调查书架得知“古的切纸”内容。

⑩ 前往地图上的 I 房间调查纸条，得到更多的情报。

⑪ 在地图上的 J 房间调查，得到“ガス燃料”。

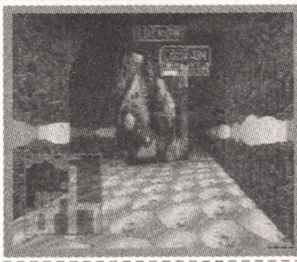
⑫ 去 K 房间得到“小型バシテリー”的道具。



⑬ L 房间得到“火焰放射器”、“火药”、“电磁エット”。

⑭ 返回 SAVE 地点，把“火焰放射器”和“ガス燃料”组合，“小型バシテー”和“电磁エッド组合。

⑮ 去 M 控制室使用“H 型钥匙”，把 N 转送点的电源打开，再乘 N 点的传送装置来到“ネメシス a”。



◀此区域的看守样子很怪，就如一个大铁片翻来翻去似的，如果被它发现，它会冲过来撞你。

ネメシス α 攻略 流程表

① 先到 SAVE 地点记录，一定要合成好“火焰喷射器”。

② 到 A 处调查“古的纸条”，得知传送机的暗号。

③ 到 B 点会使用火焰喷射器一直到 C 点。

④ 调查 D 点的柱子，发现柱子上有“Ω”符号。

⑤ 先到 E 房间得到“L-8 チッフ”装置。

⑥ 到 G 房间调查，得到“酸素ボンプ”的装置。

⑦ 到 F 门前调查，再返回 D 点，按照提示按动柱子，分别是左上，右下，左下，右上，中间。(按地图位置)

⑧ 按动柱子后，返回 F 门进入“ネメシス B”区。

⑨ 先 SAVE 并把 SNS 与 L-8 チッブ组合在一起。

⑩ 进入 O 房间得到“マスク”。

⑪ 回 SAVE 点把“酸素ホンプ”和“カスマスク”。

⑫ 到 I 点使用“カスマスク”要快到 K 地点迅速得到“サイバーカッター”，再从 J 点迅速出来。

⑬ 先调查 L 房间的门，但是被弹了出来。

⑭ 去 H 房间调查石板，按动石板把 L 房门打开并进入。

⑮ 调查三遍红色石柱，并用サイバーカッター切断石板的回复装置。

⑯ 再进入标有“Σ”符号的 M 门，来到新的地方。

⑰ 进入传送器 N，但打不开，所以调查一下传送器旁边得到名字，就可以进去了。

ネメシスーガバナ攻略 流程表

① 来到新的区域后，先到SAVE点记录一下。

② 到A点房间调查书架得到"ニスナスの书－5"。

③ 到B房间调查电脑，得知抗体的事。并得到"抗体DMH"、"抗体ZPQ"、"注射器X2"及开门的ID。

④ 先回到SAVE地点把"抗体"和"注射器"组合在一起。

⑤ 再到C点大门使用"SNS"－ID CHECKER功能把门打开。选择"DMH"抗体注射。

⑥ 沿路走来到D房间，找到"バズーカ"装置。

⑦ 到E房间前使用"バズーカ"把门打开。

⑧ 到F房间调查墙壁上的文字，了解女孩的情报。

⑨ 到G房间看见死尸，调查墙上的"血"字，再调查死尸，就可以得到"生体ウイルス"。

⑩ 先打开H门因为有看守所以不能进去，只能先找到叫ララ的女孩。

⑪ 先返回地图上I点的高速电梯处，会有剧情CG。

⑫ 再次回到F房间与女孩ララ相遇，并且成为同伴。

⑬ 与女孩ララ先返回K房间，找到"BEAM パーツ"，再回到SAVE点把"SNS"组成在一起。

⑭ 与女孩ララ前往J点，此时会出现剧情。

⑮ 先调查L房间里的控制台，没有反应（这里不能看地图因为"SNS"已坏）。

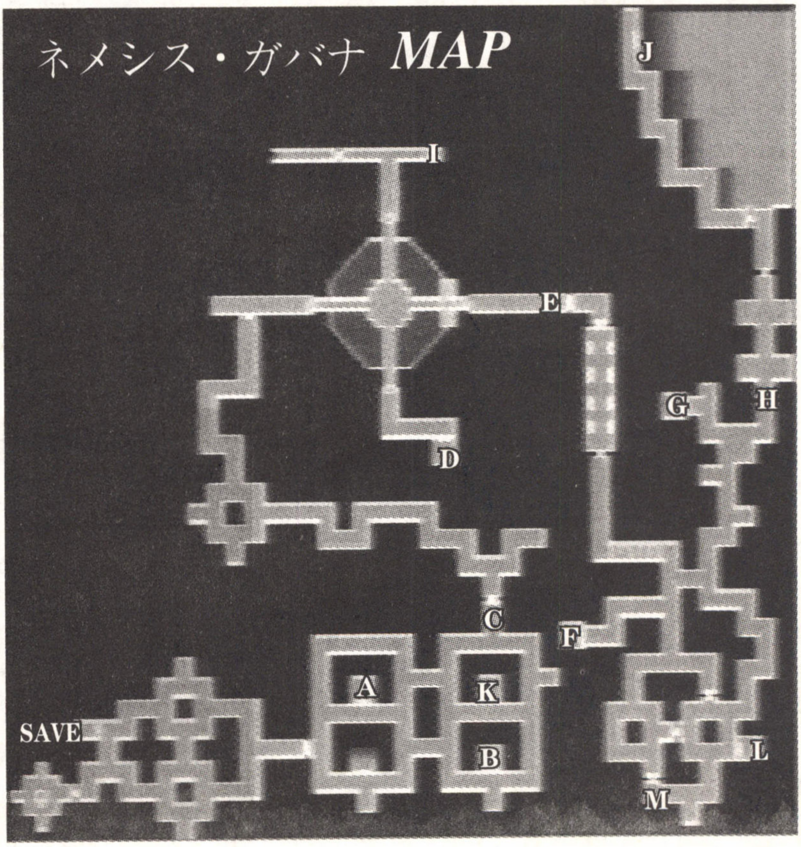
⑯ 再调查M地点的大门，可是一点儿反应也没有。

⑰ 再次返回L房间，调查控制台，还是不能把门打开。

⑱ 重返M地点调查大门。这时，L房间的控制台有了反应，门打开了。

⑲ 迅速前往I地点的电梯，逃出这里，而这个游戏也已经通关了。





近期PS游戏金手指

燃烧战车——完整版

隐藏关卡/强化飞弹/难度超高

D006 5908 0000

3006 5909 00f0

无敌

D006 5908 0000

3006 5908 0008

全部密技输入

D006 5908 0000

8006 5908 ffff

无敌＋大轮胎＋强化飞弹

D006 5908 0000

8006 5908 0F0F

无敌＋可选同款车子

D006 5908 0000

3006 5908 0028

注：使用金手指代签密码后，底下英文字密码将使用无效

开启所有隐藏项目

8006 5950 1F1F

8006 5952 1F1F

8006 5954 1F1F

8006 5956 1F1F

8006 5958 1F1F

8006 595A 1F1F

或

90065950 1F1F1F1F

90065954 1F1F1F1F

90065958 1F1F1F1F

基本武器

D003 56D8 FFFF

3003 56D8 0000

D003 2FF0 FFFF

3003 2FF0 0000

D003 49B0 FFFF

3003 49B0 0000

D003 36B8 FFFF

3003 36B8 0000

D003 200C FFFF

3003 200C 0000

成为 big boss 的金手指

被发现次数为零

800B4E34 0000

杀敌人数为零

800B4E36 0000

使用军粮次数为零

800B4E44 0000

接关次数为零

800B4E46 0000

存档次数为零

800B4E48 0000

越过我的尸体

无限金钱

80065F0C E0FF

80065F0E 05F5

大量经验值

80065F10 967F

80065F12 0098

80065F14 FFFF

显示迷宫的构造

80061B90 0370

80061B98 0370

初代当主能力值更改

素质

800621F8 0000

800621FA 0000

800621FC 0000

800621FE 0000

80062200 0000

80062202 0000

80062204 0000

80062206 0000

80062208 0000

8006220A 0000

8006220C 0000

8006220E 0000

80062210 0000

80062212 0000

80062214 0000

80062216 0000

80062218 0000

8006221A 0000

8006221C 0000

8006221E 0000

80062220 0000

80062222 0000

80062224 0000

80062226 0000

能力

80062228 FFFF

8006222A FFFF

8006222C FFFF

8006222E FFFF

80062230 FFFF

80062232 FFFF

80062234 FFFF

80062236 FFFF

80062238 FFFF

8006223A FFFF

8006223C FFFF

8006223E FFFF

失落的古文明 2 ~天上之门

防具，道具，?物

B0900002 00000000

8010B686 0909

走一步升一级

B0140080 00000000

3011401E 0064

金钱

80105F00 E0FF

80105F02 05F5

海底世界 2

全部鱼类出现

B0210002 00000000

801738A4 FFFF

泽西恶魔大冒险

只数无限

30010043 0063

血无限

30010044 0050

女神异闻录 2 罪

不遭遇 LV 低的敌人

8007F91A 0C00

恐龙危机

HP 不减

800AE1DC 04B

所有服装

D00BC8A2 0003

800BC8A2 0503

D00B695C 0001

300B695C 000F

拥有所有武器

800B6210 FFFE

拥有所有过关道具

300B6215 00FF

800B6216 FFFF

800B6218 FFFF

800B621A FFFF

800B621C FFFF

可完特别任务

D00BC8A2 0001

800BC8A2 0403

所有道具列无限道具

（同时按 L1＋L2）

E00B71B8 0005000A

B00A0004 00000000

300B6535 0063

随时 SAVE

（同时按 SEL＋L1）

D00B71B8 0104

800AC6B0 0007

开启额外模式

80070594 0000

全部地图

B0060002 00000000

800B6238 FFFF

快速移动（按 X 掣）

D00B71B8 0040

800AE108 0100

Ending1

（同时按 Select＋L2）

D00B71B8 0101

800AC6B0 000A

300AC6C3 0000

Ending2

（同时按 Select＋R2）

D00B71B8 0102

800AC6B0 000A

300AC6C3 0001

Ending3

（按 Select＋L2＋R2）

D00B71B8 0103
800AC6B0 000A
300AC6C3 0002
注：不能同一时间看 3 个 Ending

黑眼睛诺雅

拥有全魔法
B0040002 00000000
8012B864 FFFF
全道具
8012A846 01XX
8012A848 01XX
8012A84A 01XX
8012A84C 01XX
8012A84E 01XX
8012A850 01XX
8012A852 01XX
8012A854 01XX
8012A856 01XX
8012A858 01XX
8012A85A 01XX
8012A85C 01XX
8012A85E 01XX
8012A860 01XX
8012A862 01XX
8012A864 01XX
8012A866 01XX
8012A868 01XX
8012A86A 01XX
8012A86C 01XX
8012A86E 01XX
8012A870 01XX
8012A872 01XX
8012A874 01XX
8012A876 01XX
8012A878 01XX
8012A87A 01XX
8012A87C 01XX
8012A87E 01XX
8012A880 01XX
8012A882 01XX
8012A884 01XX
8012A886 01XX
8012A888 01XX
8012A88A 01XX
8012A88C 01XX
8012A88E 01XX
8012A890 01XX
8012A892 01XX
8012A894 01XX
8012A896 01XX
8012A898 01XX
8012A89A 01XX
8012A89C 01XX
8012A89E 01XX
8012A8A0 01XX
8012A8A2 01XX
8012A8A4 01XX
8012A8A6 01XX
8012A8A8 01XX
注:XX 为 01～4C
全部同伴能力超强
B015002C 00000000
3012B4AF 0063
B015002C 00000000
8012B4C2 03E7
B015002C 00000000
8012B4C4 03E7
B015002C 00000000
8012B4C6 03E7
B015002C 00000000
8012B4C8 03E7
B015002C 00000000
8012B4CA 03E7
B015002C 00000000
8012B4CC 03E7
B015002C 00000000
8012B4CE 03E7
B015002C 00000000
8012B4D0 270F
全部魔兽能力超强
B040002C 00000000
3012A9AF 0063
B040002C 00000000
8012A9C2 03E7
B040002C 00000000
8012A9C4 03E7
B040002C 00000000
8012A9C6 03E7
B040002C 00000000
8012A9C8 03E7
B040002C 00000000
8012A9CA 03E7
B040002C 00000000
8012A9CC 03E7
B040002C 00000000
8012A9CE 03E7
B040002C 00000000
8012A9D0 270F

机器人大战合集

改变回合数
8019B9DA XXXX
XXXX＝回合数
请换自成 16 进制

怪兽世界＊怪兽最强＊

等级最大
8012CC0C 0064
战斗中 HP 不减
80033D8E 2400
目前的生命值
8012CC0E 03E7
生命值(999)
8012CC10 03E7
攻击及守备力(最强)
8012CC12 FFFF
素早及魔力(255)
8012CC14 FFFF
特技(1)
3012CC16 00XX
特技(2)
3012CC17 00XX
特技(3)
3012CC18 00XX
特技(4)
3012CC19 00XX
最大特技数值
3012CC1A 0004
经验值为(100)
3012CC26 0064
空腹及病气度最小
3012CC27 0000
反抗度最小
3012CC28 0000
其中 XX 数值请在 0A～8C 中寻找

Driver 暴力赛车

没有损伤
8009AC5C 0000
无敌
80090714 0000
时间停止
801E4278 0018
800C6BD2 0001
Test Complete
＊此密码只可在开始新游戏时用, Save Game 后不要再用, 否则会死机＊
801E35A0 503C
801E35A2 3C3C
801E35A4 503C
801E35A6 503C
801E35A8 0050

汉堡王 2

每月出售数量最高
9009C668 77359400
年(8009C66C 07XX)
月(8009C670 00YY)
日(8009C674 00ZZ)
每年出售数量最高
9009C678 77359400
年(8009C67C 07XX)
月(8009C680 00YY)
日(8009C684 00ZZ)
每年售出金额超多
9009C688 77359400
年(8009C68C 07XX)
月(8009C690 00YY)
日(8009C694 00ZZ)
XX→
D1(2001 年)D9 (2009 年)
D2 (2002 年)DA (2010 年)
D3 (2003 年)DB (2011 年)
D4 (2004 年)DC (2012 年)
D5 (2005 年)DD (2013 年)
D6 (2006 年)DE (2014 年)
D7 (2007 年)DF (2015 年)
D8 (2008 年)E0 (2016 年)
依此类推～!!
YY→
01 (1 月)02 (2 月)
03 (3 月)04 (4 月)
05 (5 月)06 (6 月)
07 (7 月)08 (8 月)
09 (9 月)0A (10 月)
0B (11 月)0C (12 月)
ZZ→
01 (1 日)02 (2 日)
03 (3 日)04 (4 日)
05 (5 日)06 (6 日)
07 (7 日)08 (8 日)
09 (9 日)0A (10 日)
0B (11 日)0C (12 日)
0D (13 日)0E (14 日)
0F (15 日)10 (16 日)
11 (17 日)12 (18 日)
13 (19 日)14 (20 日)
15 (21 日)16 (22 日)
17 (23 日)18 (24 日)
19 (25 日)1A (26 日)
1B (27 日)1C (28 日)
1D (29 日)1E (30 日)
1F (31 日)

编后语

最近有这么多的好游戏，相信大家一定玩得很过瘾吧！如果在闯关的过程中遇到了什么困难，别忘了查阅一下我们“广场”中的攻略，或将疑难写在信中寄给我们，我们会及时做出回答。

此次“广场”中的攻略制作得十分辛苦，像“女神异闻录2～罪”里的地图就是一张一张拼成的，其间所花费的精力真是一言难尽！此外，因为游戏很多，而编辑人员数量又很有限，所以大家几乎达到了废寝忘食的地步，好不容易将这些作品全部通关并写下了相应的详细攻略。也许这些攻略并没有达到十全十美的地步，但请相信这是我们努力的成果，我们对此所倾注的真诚和热情是极高的。我们会在以后的杂志或其它机会将攻略中不足的地方尽量加以补充，争取使读者享受到游戏中的每一点乐趣！

请大家注意，在下本“广场”中将会有“圣剑传说”等大作的完美攻略，各位读者可千万不要错过呀！

邮购			
	电子游戏广场(5) 定价:10元	电子游戏广场(6) 定价:10元	电子游戏广场(7) 定价:10元
	电子游戏与电脑游戏三周年纪念号 定价:6.5元	剑　魂 定价:25元	剑　魂·续 定价:22元

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局062信箱　邮购部(收)

★邮编:100085　★咨询电话:010－62924382

(注:邮购以上书目者,请每本书另加2元邮费。因现存数量有限,欲购从速!)


汪达尔之心 II
~天上之门~
ヴァンダルハーツ
VANDAL HEARTS® II
~天上の門~



ISBN 7-5371-3210-0

9 787537 132107 >

ISBN7－5371－3210－0/G・1444

定价:10.00 元